BRNIEMY DALEJ W VICE CITY · DWA NOWE KONKURSY

PlayStation 2 • Dreamcast • PsOne • Gamecube • Xbox • GameBoy

# neo PLUS

STYCZEŃ 2003 (01/2003) CENA: 6.99 zł (w tym 7% Vat)

49

# The Getaway

TM

## Gotowi na prawdziwy gangsta shit?

## MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

Jest... Świetne! Naprawdę!

## RYGAR

Tecmo odswieża stary klasyk i mamy killerka! Recenzja i opis.

## SLY RACCOON

Jedna z najlepszych platformówek na PlayStation 2? Bez dwóch zdań!

## 007 NIGHTFIRE

Czy kolejny Bond Electronic Arts dorówna wreszcie GoldenEye?

## SPLINTER CELL

Czy Snake nabija się w kącie z Sama Fishera? Sprawdź w recenzji!

## 3 x STAR WARS

Niespodzianka! Wszystkie trzy... Dobre!

THE CLONE WARS
BOUNTY HUNTER
JEDI KNIGHT 2

Independent Press

9 771505 820004 01

WWW.NEOPLUS.COM.PL

ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

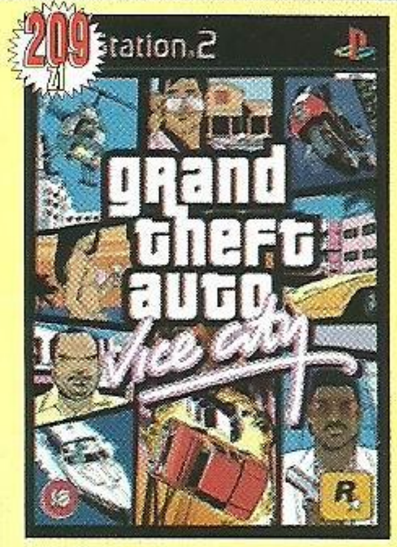
A także: Star Fox Adventures, Auto Modellista, Ape Escape 2, Ghost Recon, Rally Fusion, Dragon Ball Z Budokai i inne!

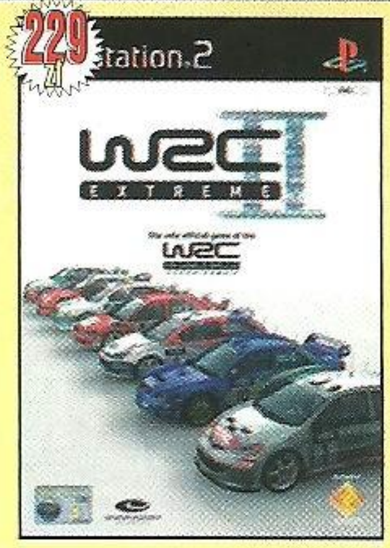
PEŁNA, NAJŚWIEŻSZA OFERTA, SUPER PROMOCJE NA WWW.ULTIMA.PL

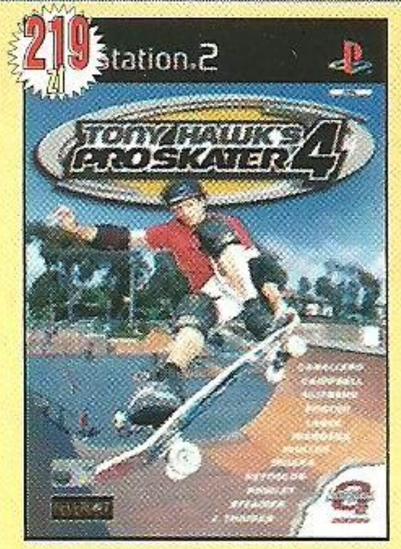
ULTIMA®
Świat Elektronicznej Rozrywki

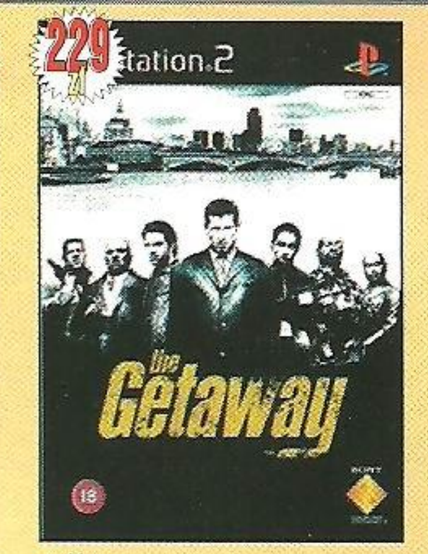
GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI. ZADZWOŃ I ZAMÓW!
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

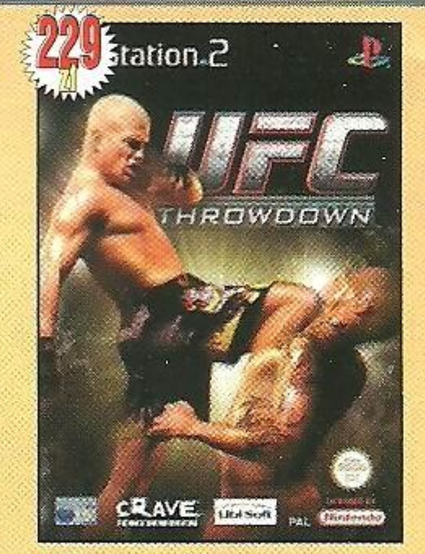
Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas, wyślij je pocztą lub e-mailem.
Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
00-867 Warszawa
www.ultima.pl
e-mail: ultima@ultima.pl
pn.-pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 15.00

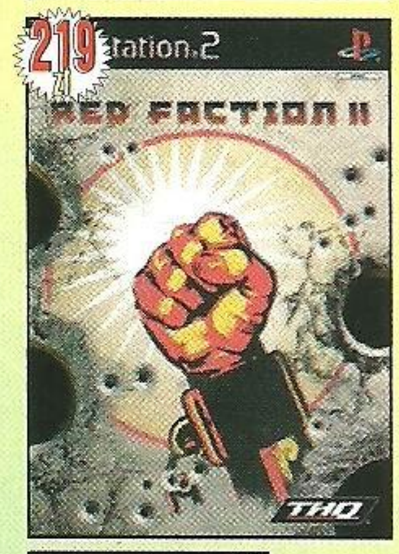



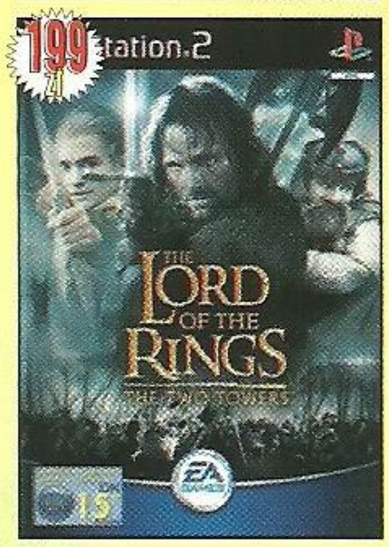



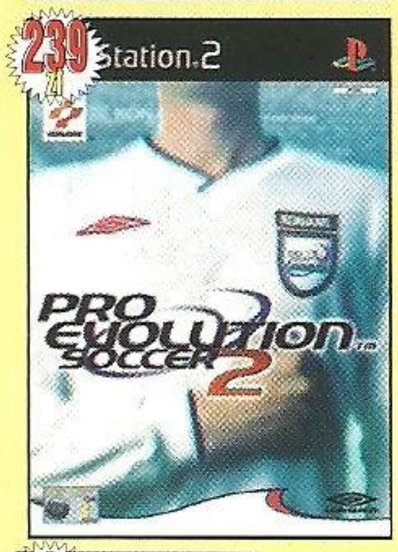



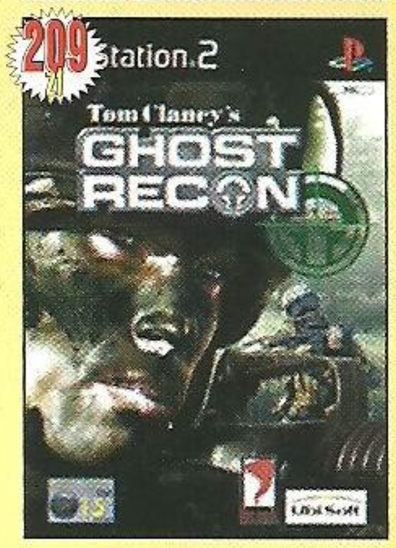


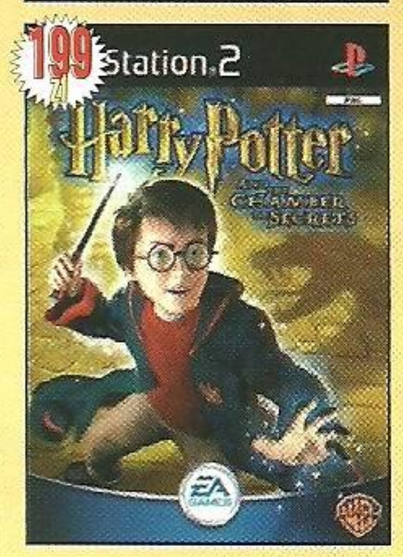



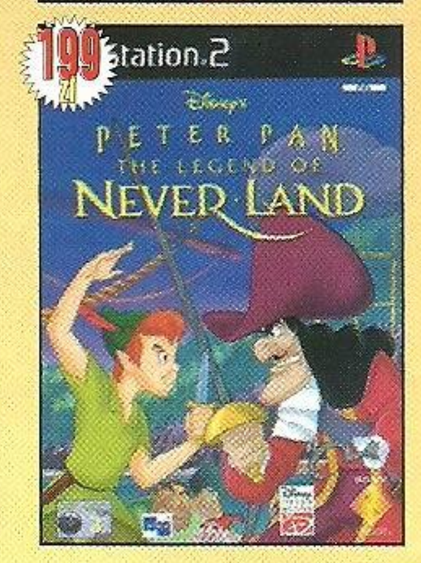



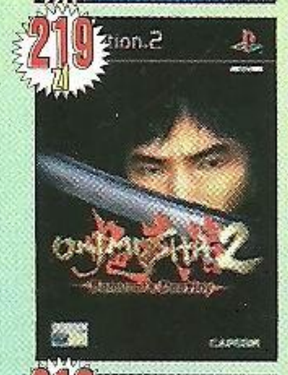



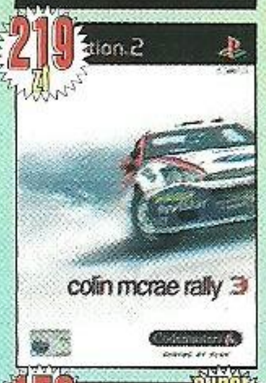



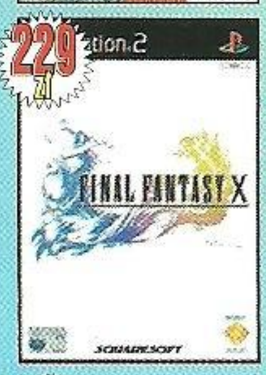







## PLAYSTATION 2

| | |
|---|---|
| 007 AGENT UNDER FIRE | 179 |
| ACE COMBAT | 229 |
| BLADE 2 | 199 |
| BLOOD OMEN 2 | 229 |
| BURNOUT 2 | tel. |
| CAPCOM vs SNK 2 | 179 |
| COMMANDOS 2 | 209 |
| DRAKAN | 229 |
| FIFA 2001 | 149 |
| FIFA 2002 | 179 |
| FIFA 2003 | 199 |
| GRAN TURISMO CONCEPT CAR | 149 |
| GTA 3 | 199 |
| HEAD HUNTER | 229 |
| HERDY GERDY | 179 |
| HITMAN 2 | 199 |
| ICO | 229 |
| KNOCKOUT KINGS 2002 | 179 |
| LEGO RACERS 2 | 179 |
| LMA MANAGER 2002 | 149 |
| MONSTERS INC. | 199 |
| MAXIMO | 179 |
| MEDAL OF HONOR UNDERGROUND | 209 |
| METAL GEAR SOLID 2 | 159 |
| MOTO GP 2 | 229 |
| NBA LIVE 2001 | 149 |
| NBA LIVE 2002 | 179 |
| NBA STREET | 179 |
| NHL 2002 | 179 |
| NO ONE LIVES FOREVER | 199 |
| OPERATION DESERT STORM | 189 |
| PIRATES: LEGEND OF BLACK KAT | 179 |
| PRISONER OF WAR | 199 |
| PRO EVOLUTION SOCCER | 199 |
| PROJECT ZERO | 199 |
| RALLY CHAMPIONSHIP | 189 |
| SILENT HILL 2 | 199 |
| SIMPSON'S ROAD RAGE | 179 |
| SLED STORM | 179 |
| SOLDIER OF FORTUNE GOLD | 199 |
| SOUL REAVER 2 | 199 |
| SPIDERMAN THE MOVIE | 199 |
| SSX SNOWBOARDING | 179 |
| SSX TRICKY | 179 |
| STATE OF EMERGENCY | 179 |
| STREET FIGHTER 3 FX | 179 |
| SWING AWAY GOLF | 179 |
| TEKKEN 4 | 229 |
| THE THING | 189 |
| THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX | 179 |
| TIME SPLITTERS 2 | 219 |
| TYSON BOXING | 199 |
| VAMPIRE NIGHT | 229 |
| VAMPIRE NIGHT + pistolet GUNCON | 333 |

| | |
|---|---|
| VIRTUA FIGHTER 4 | 229 |
| WAY OF THE SAMURAI | 209 |
| WIPEOUT FUSION | 229 |

### Platinum PS2:

| | |
|---|---|
| ATLANTIS 3 | 119 |
| BATMAN VENGENCE | 109 |
| DEVIL MAY CRY | 119 |
| EVER BLUE | 119 |
| EVIL TWIN | 109 |
| F1 FORMULA ONE | 119 |
| GRAN TURISMO 3 | 119 |
| HALF LIFE | 119 |
| JAK & DEXTER | 119 |
| KESSEN | 119 |
| LOTUS CHALLENGE | 79 |
| ONIMUSHA: WORLORDS | 119 |
| QUAKE III REVOLUTION | 119 |
| RAYMAN M | 109 |
| RAYMAN REVOLUTION | 119 |
| RED FACTION | 109 |
| RESIDENT EVIL: VERONICA | 119 |
| SMUGGLERS RUN 2 | 119 |
| STAR WARS STARFIGHTER | 109 |
| TEKKEN TAG TOURNAMENT | 119 |
| THEME PARK WORLD | 119 |
| TIME SPLITTERS 1 | 119 |
| TONY HAWK PROSKATER 3 | 109 |
| WRC | 119 |

### Akcesoria:

| | |
|---|---|
| Konsola PLAYSTATION 2 + gra | 1299 |
| Action Replay | 169 |
| Kabel S-Video | 39 |
| Kierownica GT Force Logitech | 479 |
| Link Cable | 29,90 |
| Memory Card 8MB Sony | 179 |
| Memory Card 8 MB Nyco | 139 |
| Pilot Manta | 29,90 |
| Pilot (nieoryginalny) | 69 |
| Pilot oryginalny | 159 |
| Podstawka pionowa | 19,90 |
| Podstawka pod konsolę | 39 |
| Przedłużacz do joypada | 19,90 |
| REGION X (zdejmuje regiony z DVD) | 99 |

## PLAYSTATION/PS ONE

| | |
|---|---|
| C–12 FINAL RESISTANCE | 99 |
| CRASH 2 | 99 |
| CRASH BANDICOOT 3: WARPED | 99 |
| CRASH TEAM RACING | 99 |
| DRAGON BALL Z | 199 |
| FINAL FANTASY 6 | 99 |
| FINAL FANTASY 8 | 109 |
| GRAN TURISMO 2 | 99 |
| MEDAL OF HONOR 1+2 | 119 |
| SPYRO 3 | 109 |

| | |
|---|---|
| TEKKEN 3 | 99 |

### Value:

| | |
|---|---|
| DUKE NUKEM LAND OF THE BABES. | 49 |
| DUNE | 59 |
| FADE TO BLACK | 59 |
| JURASSIC PARK:WARPATH | 59 |
| NBA LIVE 2000 | 59 |
| NEED FOR SPEED:ROAD CHALLENGE | 59 |
| POPULOUS THE BEGINNING | 59 |
| ROAD RASH JAIL BREAK | 59 |
| TONY HAWK'S SKATEBOARDING | 69 |
| THE WORLD IS NOT ENOUGH | 59 |

### Wyprzedaż:

| | |
|---|---|
| KISS PINBALL | 29,90 |
| MOTOCROSS MANIA | 29,90 |
| ROSWELL CONSPIRATIES | 29,90 |
| SALTWATER FISHING | 29,90 |
| TUNGUSKA | 29,90 |

### Akcesoria:

| | |
|---|---|
| PS One | 399 |
| Game Hunter Pro | 49 |
| Joypad analogowy DualShark | 49 |
| Kierownica Double Force Big Ben | 129 |
| Link cable | 29.90 |
| Memory card 120 bloków | 59 |
| Memory card 15 bloków | 19.90 |
| Memory card 30 bloków | 29.90 |
| Multitap nieoryginalny | 69 |
| Pal converter | 49 |
| Pistolet | już od 69 |
| Przedłużacz | 19.90 |
| RFU Adapter | 29 |
| RGB + AV cable | 19.90 |
| Standard Pad | 19.90 |

## GAMECUBE

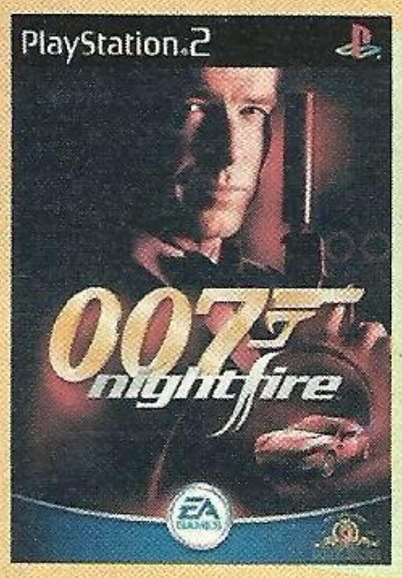
| | |
|---|---|
| BLOODY ROAD: PRIMAL FURY | 229 |
| ETERNAL DARKNESS | 229 |
| FIFA 2003 | 219 |
| HARRY POTTER | 209 |
| NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2 | 219 |
| PIKMIN | 229 |
| RESIDENT EVIL | 209 |
| ROGUE SQUADRON: ROGUE LEADER 2 | 229 |
| SPIDERMAN THE MOVIE | 229 |
| STAR FOX ADVENTURES | 229 |
| STAR WARS CLONE WARS | 229 |
| SUPER MARIO SUNSHINE | 229 |
| SUPER SMASH BROS. MELEE | 239 |
| TIME SPLITTERS 2 | 209 |
| TONY HAWK'S PRO SKATER 3 | 229 |
| WAVE RACE: BLUE STORM | 239 |

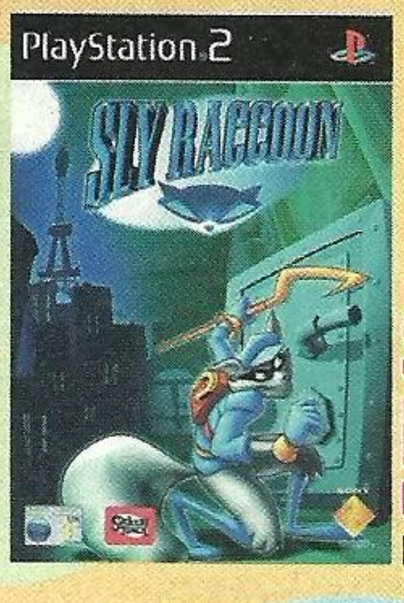
### Akcesoria:

| | |
|---|---|
| Konsola GameCube | 888 |
| Pad | 145 |

# 10% rabatu na gry i akcesoria! Tylko w styczniu. Tylko z Kartą*

## 007 Nightfire
PS2
połowa stycznia 2003

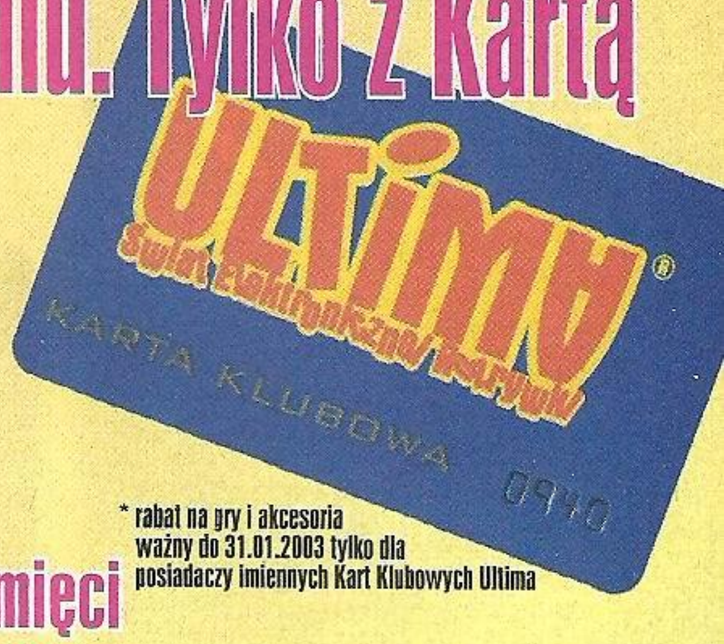


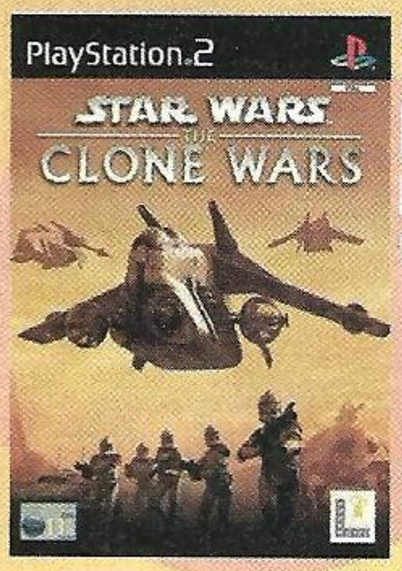

## Joypad bezprzewodowy Logitech
PS2

## Sly Raccoon
PS2
połowa stycznia 2003

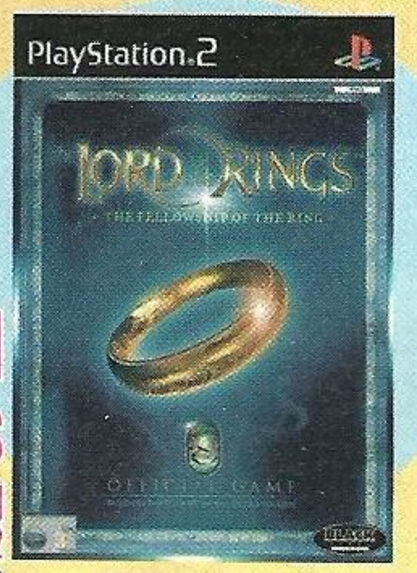
## Karta pamięci 8MB Kemco
PS2



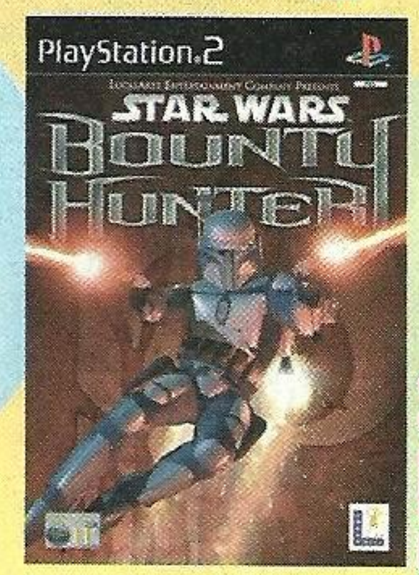

* rabat na gry i akcesoria ważny do 31.01.2003 tylko dla posiadaczy imiennych Kart Klubowych Ultima




## Star Wars Clone Wars
PS2
połowa stycznia 2003

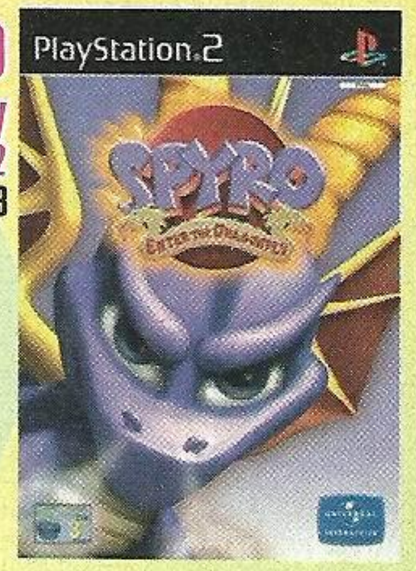



## Lord of the Rings
The Fellowship of the Ring
PS2
początek stycznia 2003




## Star Wars Bounty Hunter
PS2

## Spyro
Enter the Dragonfly
PS2
koniec stycznia 2003



209 zł — super CENA

| | |
|---|---|
| Memory Card | 89 |
| Kabel RGB Joytech | 99 |
| Kabel AGB (GB Advance – GameCube) | 59 |
| Kabel AGB BigBen | 39 |
| RF Switch (przejściówka na wejscie antenowe) | 89 |

### X-BOX

| | |
|---|---|
| COLIN McRAE 3 | tel. |
| CONFICT DESERT STORM | tel. |
| DEAD or ALIVE 3 | 259 |
| HALO (ang.) | 279 |
| PROJECT GOTHAM | 259 |
| RALLY SPORT | 259 |
| TONY HAWK'S PRO SKATER 3 | 259 |
| TUROK EVOLUTION | tel. |
| i inne | |
| Akcesoria: | |
| Konsola X-Box | tel. |
| RGB Scart Big Ben | 49 |
| RGB Scart + wyjście optyczne | 79 |
| RGB + S-Video + Optic Cable | 119 |
| Joypad oryginalny | 199 |
| Pilot DVD Unlock | 199 |

229 zł

super CENA

109 zł — super CENA

Karta 4 MB 99 — 69 zł

Joypad nieoryg. 79 — 44,90 zł

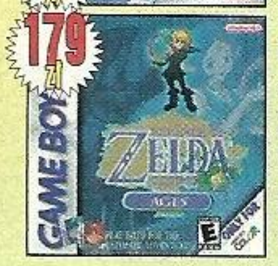
### DREAMCAST - WYPRZEDAŻ

| | |
|---|---|
| Gry | tel., www |
| Akcesoria: | |
| Joypad Joytech | 44,90 |
| Joypad oryginalny | 109 |
| Karta pamięci 1MB | 49 |
| Karta pamięci 4MB | 69 |
| Karta Pamięci oryginalna | 109 |
| Pistolet Bio Gun | 99 |

### GAMEBOY COLOR

| | |
|---|---|
| Gry | tel., www |
| Akcesoria | tel., www |

159 zł

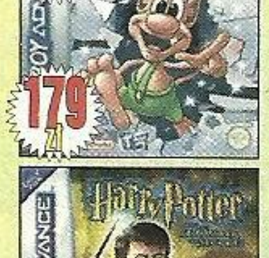



179 zł

### GAMEBOY ADVANCE

| | |
|---|---|
| ADVANCE WARS | 179 |
| BOMBERMAN TOURNAMENT | 219 |
| BOXING FEVER | 149 |
| BREATH OF FIRE | 219 |
| BRITNEY'S DANCE BEAT | 189 |
| CASTLEVANIA | 219 |
| CASTLEVANIA: Harmony of Dissonance | 199 |
| CRASH BANDICOOT XS | 189 |
| CT SPECIAL FORCES | 189 |
| DAVID BECKHAM SOCCER | 219 |
| DONALD DUCK ADVANCE | 139 |
| DOOM ADVANCE | 199 |
| DROOPY'S TENNIS OPEN | 189 |
| EARTHWORM JIM | 139 |
| ECKS VS. SEWER | 199 |
| FINAL FIGHT ONE | 139 |

189 zł




179 zł — super CENA

189 zł

179 zł — super CENA

179 zł




199 zł




199 zł

**Co zyskujesz zamawiając u nas?**

1. Wysyłka do pięciu dni.
2. Akcesoria z gwarancją.
3. Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.
4. Możliwość wysyłki w 24 godz.
5. Zawsze niskie ceny.
6. Profesjonalna obsługa.
7. Produkty bezpiecznie zapakowane.
8. Koszty wysyłki tylko 9 PLN.

| | |
|---|---|
| FORTRESS | 219 |
| GOLDEN SUN | 179 |
| GT ADVANCE | 149 |
| GT ADVANCE 2: RALLY RACING | 229 |
| HARRY POTTER I KAMIEN FILOZOFICZNY | 199 |
| HUGO ADVANCE | 179 |
| ISS | 149 |
| LADY SIA | 149 |
| LEGO BIONICLE | 199 |
| LILO & STITCH | 189 |
| LORD OF THE RINGS: Two Towers | 179 |
| MARIO KART - SUPER CIRCUIT | 179 |
| MATT HOFFMAN'S PRO BMX | 139 |
| MATT HOFFMAN'S PRO BMX 2 | 189 |
| MONSTERS, INC. | 209 |
| MORTAL KOMBAT ADVANCE | 199 |
| PITFALL - THE MAYAN ADVENTURE | 199 |
| PLANET OF THE APES | 139 |
| POCKET MUSIC | 189 |
| PRO TENNIS WTA TOUR | 189 |
| RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR | 189 |
| SHEEP | 179 |
| SPIDER-MAN | 189 |
| SPYRO: SEASON OF ICE | 189 |
| STAR WARS E2: Attack of the Clones | 189 |
| STAR WARS: JEDI POWER BATTLES | 219 |
| STEVEN GERARD'S TOTAL SOCCER 2002 | 209 |
| STUART LITTLE 2 | 189 |
| SUPER GHOULS 'N' GHOSTS | 179 |
| SUPER MARIO WORLD 2 | 179 |
| SUPER STREET FIGHTER 2 | 139 |
| THE KING OF FIGHTERS EX | 189 |
| THE SCORPION KING Sword of Osiris | 189 |
| TONY HAWK'S PRO SKATER 3 | 179 |
| TUROK EVOLUTION | 199 |
| V-RALLY 3 | 229 |
| WARIOLAND 4 | 179 |
| WOLFENSTEIN 3D | 189 |
| X-MEN: REIGN OF APOCALYPSE | 199 |
| YOSHI'S ISLAND | 189 |
| ZONE OF THE ENDERS: The Fist of Mars | 219 |

Akcesoria:

| | |
|---|---|
| Konsola GAMEBOY ADVANCE | 379 |
| Lampka | 19,90 |
| Link Cable | 29,90 |
| Link Cable GBA<–>GBC | 29,90 |
| Lupa na ekran z podświetleniem | 24,90 |
| Pokrowiec przezroczysty | 19,90 |
| Pudełka na gry (5 SZTUK!) | 19,90 |
| Uchwyt | 39,90 |
| Wymienna szybka | 29,90 |
| Zasilacz + akumulator | 49,90 |
| Zasilacz do zapalniczki samochodowej | 49,90 |

199 zł

179 zł

189 zł




179 zł

189 zł

189 zł

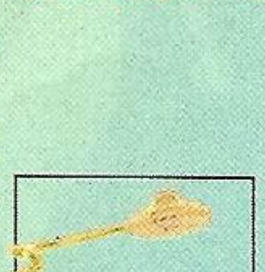
179 zł



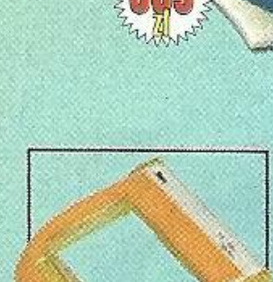

199 zł




189 zł




199 zł




super CENA — 189 zł

189 zł

## Tuner TV

389 zł

19,90 zł

24,90 zł

139 zł

NEO PLUS

nr 49 styczeń 2003
(12/2002)
issn 1505-8204

**Redaktor naczelny**
Marcin Górecki

**z-ca red. nacz.**
Marcin Sikora

**Współpracują**
Anek
Banan
Marcin Kawa
Łukasz Kurkowski
Szymon Maślak
Miłosz
Oskar Nowak
OG
Janusz Wasilewski

**Hall Of Fame**
Brat, Joseph, Merlin,
Origin, Vandal, Wicik

**Oprawa Graficzna**
Independent Design Group

**Korekta**
Mac daddy & sista A

**Druk**
ELANDERS Polska

**Adres do korespondencji**
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

**e-mail**
gulash@neoplus.com.pl
marcellus@neoplus.com.pl

**Internet**
www.neoplus.com.pl

**Wydawca**
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

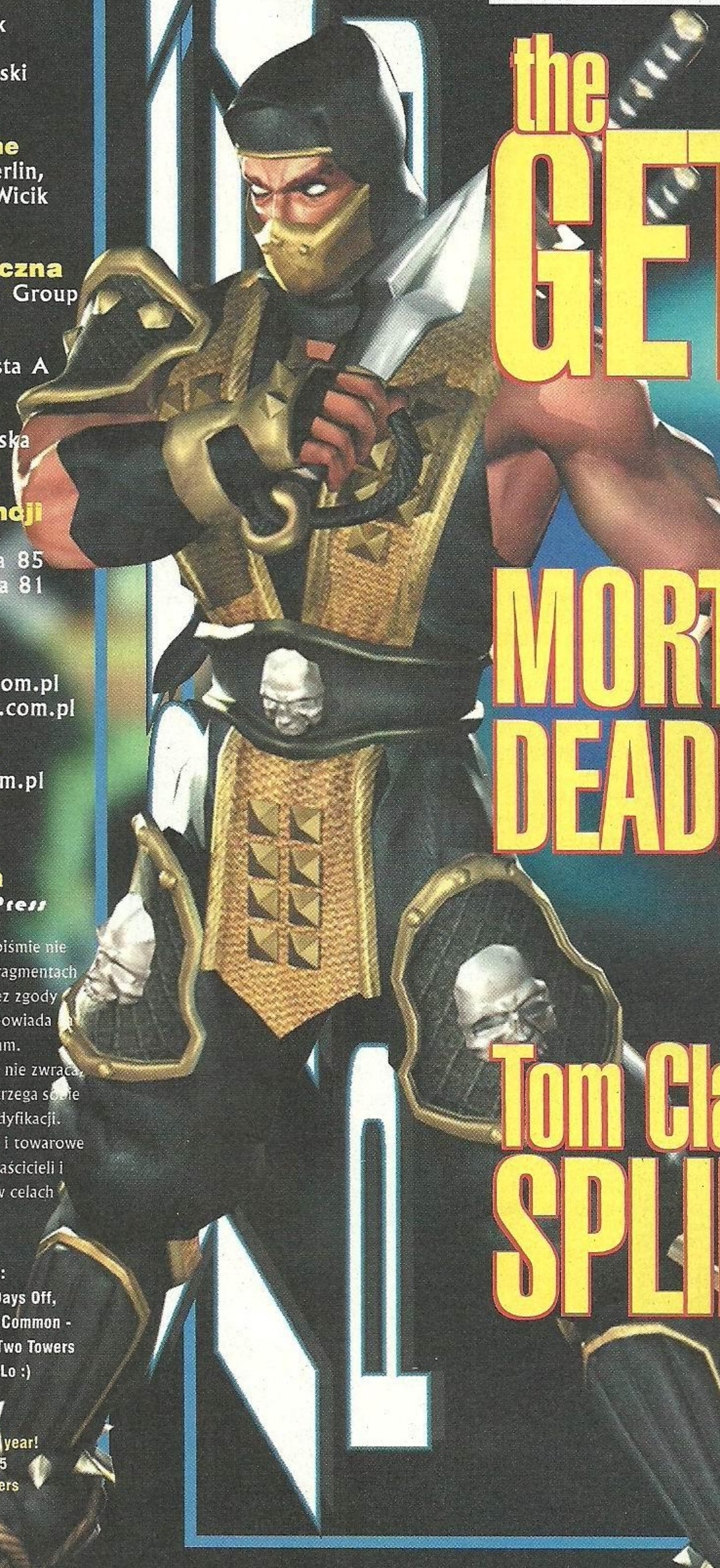
**Z głośników leciały:**
Underworld - A Hundred Days Off, Caffe Del Mar Chillhouse 3, Common - Electric Circus, 8 Mile OST, Two Towers OST no i oczywiście J-Lo :)

**Greetz:**
Asik & Ola - happy new year!
Art - thanx for P105
All our true supporters

Witajcie w Nowym Roku!
49 numer Neo Plus ukazał się w dwóch wersjach – standardowej oraz z płytą demo gier The Getaway lub Tekken 4 na PlayStation 2.
Numeru z demem szukajcie w kioskach sieci Inmedio, Garmond Press, Rolkon i Fran Press.

Magazyn jak zwykle pęka w szwach: w sezonie świątecznym ukazało się ponad 50 gier, które z ochotą recenzujemy. Oczywiście polowa z nich to tradycyjnie śmieciuszki, nastawione wyłącznie na wyrwanie pieniędzy z Waszych portfeli. Błyskawicznie trafiły do działu crapów, ustępując pola prawdziwym hitom. Postaramy się, żeby tak już zostało – naprawdę dobre gry otrzymają więcej miejsca, podczas gdy nieudane pozycje wystarczy zgnieść w kilku słowach. Oczywiście czasem trafi się taki Minority Report, który przy pierwszym rzucie oka zapowiadał się na porządną pozycję, a podczas samego procesu oceniania stopniał do klasycznego gniota. Tendencja w Neo Plus będzie jednak inna. Naturalnie dalej będziemy zajmowali się wszystkimi nowościami na bieżąco, ale w myśl zasady: dobra gra = dużo miejsca.
Odpowiedź na pytanie „dlaczego recenzje zajmują w Neo tyle miejsca" jest prosta. Gry konsolowe są i będą drogie, a ich dema dołączane do pism to wciąż rzadkość na naszym rynku. Dlatego uważam, że w recenzjach warto solidnie, rzeczowo i obficie pisać właśnie o grach; wychwalać ich zalety i bezlitośnie punktować wady, a nie zajmować się na przykład tym, jak recenzent spędził ostatni weekend. Pisma „obrazkowe" mają byt w kraju, w którym w osiedlowej wypożyczalni bierze się grę za dychę do domu i dopiero potem decyduje o jej ewentualnym zakupie. Albo takim, w którym średnia pensja wynosi równowartość pięciu tysięcy złotych. No, ale może do tego kiedyś dojdziemy. Nie do pisma obrazkowego, ale do takiej średniej krajowej.
Noworoczne życzenia naj naj naj od załogi Neo Plus śle

Gulash



# the GETAWAY

W pierwszym tygodniu sprzedaży w Anglii The Getaway zdetronizowało Grand Theft Auto: Vice City, zajmując czołową lokatę! Przekonajmy się czy rzeczywiście jest tak dobre.

str. 22

# MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

Gdy przypominamy sobie początki Smoczej Serii aż łza się kręci w oku... Teraz, odrodzona ze zdwojoną siłą uderza we wszystkie konsole nowej generacji. Mortal Kombat: Deadly Alliance to świetna gra!

str. 56

# Tom Clancy's SPLINTER CELL

Od samego początku Splinter Cell szykowano na MGS-killera. Sprawdźmy, czy rzeczywiście jest czego zazdrościć (choć niezbyt długo) posiadaczom Xboxa.

str. 52

## Rygar: The Legendary Journey
str. 36

Tak się składa, że staroszkolny Rygar to jedna z ulubionych gier Qoory...

## Sly Raccoon
str. 42

Na bok wyścigi, na bok gry sportowe - Marcellus zasiada do platformówki. A raczej przygodówki.

## Star Wars: Bounty Hunter
str. 58

Gangsta w skórze Jango Fetta szaleje po galaktyce.

## Star Wars: The Clone Wars
str. 62

Epizod 2.5 w całej okazałości. Gulash zagłębia się w Wojny Klonów.

## Star Fox Adventures: Dinosaur Planet
str. 76

Pożegnanie Rare z Nintendo, czyli... Gulash roni łzę.

## news


Capcom szturmuje Cube ..... 07
Enter The Matrix! ..... 08
Xbox Live ..... 16


## recenzje


James Bond 007: Nightfire ..... 42
Activision Anthology ..... 33
Ape Escape 2 ..... 29
Auto Modellista ..... 28
BMX XXX ..... 35
Big Mutha Truckers ..... 38
Defender ..... 50
Dragon Ball Z Budokai ..... 40
Fighter Maker 2 ..... 41
Haven: Call Of The Kings ..... 59
Hot Wheels Velocity X ..... 33
Island Xtreme Stunts ..... 38
Kakuto Chojin ..... 55
Knight Rider ..... 33
Legends Of Wrestling 2 ..... 33
Minority Report ..... 46
Monopolly Party ..... 26
Mortal Kombat: Deadly Alliance ..... 56
My Disney Kitchen ..... 38
Mystic Heroes ..... 55
NCAA March Madness 2003 ..... 38
NHL 2K3 ..... 27
Phantom Crash ..... 55
Rally Fusion ..... 39
RC Copter Challenge ..... 26
Road Trip ..... 38
Rygar: The Legendary Journey ..... 30
Sea Blade ..... 55
Sly Raccoon ..... 36
S.O.S. The Final Escape ..... 51
Simpsons Skateboarding ..... 26
Spec Ops: Airborne Commando ..... 38
Speed Challenge ..... 33
Sports Superbike 2 ..... 38
Spyro: Enter The Dragonfly ..... 26
Star Fox Adventures ..... 62
Star Wars: Bounty Hunter ..... 44
Star Wars: Jedi Outcast ..... 47
Star Wars: The Clone Wars ..... 48
Superman: Man of Steel ..... 55
The Getaway ..... 22
Tom Clancy's Ghost Recon ..... 34
Tom Clancy's Splinter Cell ..... 52
Ty The Tasmanian Tiger ..... 26
Unreal Championship ..... 60
Whirl Tour ..... 26
WWE Smackdown! Shut Your Mouth ..... 61


## help!


Gangsta's Paradise: GTA Vice City ..... 70
Rygar The Legendary Journey ..... 66


## redakcja


ARCHIWALIA ..... 76
FAQ ..... 79
FIGHT CLUB ..... 68
ISS PARTY ..... 72
NEON ..... 73
POCKET ..... 65
TIPS & TRICKS ..... 64



oficjalny magazyn Playstation 2

064

# Newsflash

■ Już od jakiegoś czasu dochodzą nas niepokojące wieści, że wielu japońskich wydawców gier jest w złej kondycji finansowej. Takie firmy jak Capcom i Sega, mimo wysokiej sprzedaży gier popadły w tarapaty. A to wszystko z powodu recesji, która dotknęła Japonię. Nic, więc dziwnego, że nawet giganci niespokojnie kręcą się w poszukiwaniu szybkiego zastrzyku dużej gotówki. Mogą to sobie zapewnić na dwa sposoby. Sprzedając duży pakiet akcji za dobrą cenę lub łącząc się z inną firmą. Ponieważ zawsze przed takimi posunięciami growy półświatek aż huczy od plotek, postanowiliśmy przyjrzeć się tym bardziej prawdopodobnym i napisać kilka słów. Wiecie, jeśli się nie sprawdzą, to powiemy, że były to tylko plotki. A jeżeli okażą się prawdziwe... Cóż, będziemy mogli, otoczeni nimbem nieomylności, stwierdzić: „A nie mówiliśmy!".
Co tam u naszego dobrego Capcomu? Wydaje się, że firma umoczyła na Kjubowym Resident Evil, a wysokobudżetowe produkcje na inne konsole nie przyniosły jeszcze należytego dochodu. Nie wydaje się więc dziwnym, że Capcom chciałby połączyć się z jakąś inną firmą. Ostatnio wypłynęła nawet plotka o rzekomych zakusach Nintendo na tego wydawcę. Atmosferę jeszcze bardziej podgrzewa pięć tytułów, które Capcom zapowiedział, jako exclusivy na Kostkę. Czy możliwym jest, że Big N stać na twórców Street Fightera?
Chyba nie ulega wątpliwości, że taki Microsoft stać jest na wszystko na tej planecie, nawet na Segę. Tak, ta plotka już pewnie dawno temu obiła się Wam o uszy, ale prawda jest taka, że Sega finansowo jest coraz słabsza. Zresztą nie tylko pod tym względem, bo i gier ostatnio nie wydają za ciekawych. To chyba idealny moment dla Billa na wykupienie Niebieskich. Inne firmy również szukają podobnych rozwiązań – także europejskie. Możliwe, że w 2003 roku będziemy świadkami wielu ciekawych rzeczy.

■ Podobno prace nad Syphon Filter 4 już się rozpoczęły, a wydawca ma zamiar wypuścić tytuł w zimie 2003. Prawdopodobnie będzie w nim mniej Gabe'a, lub wcale go tam nie ujrzymy. Jak będzie naprawdę? Nie pozostaje nam nic innego, jak czekać.

■ Na pewno nasze artykuły narobiły Wam niezłego apetytu na SOCOMa, ale dostaniecie go dopiero w marcu. To niedługo. A czy cieszy Was wiadomość, że już na zimę Amerykanie będą się cieszyć specjalnym pakietem dodatkowych misji. Ech, nie ma sprawiedliwości na tym świecie.

■ Sega zapowiedziała Aero Elite Combat Academy na PS2. Jest to rozbudowana wersja japońskiego Aerodancing 4. W sumie w grze pojawi się sześćdziesiąt różnych maszyn – w tym helikoptery. Gracze będą mieli okazję zmierzyć się ze skrajnie trudnymi zadaniami, także w trybie multiplayer.

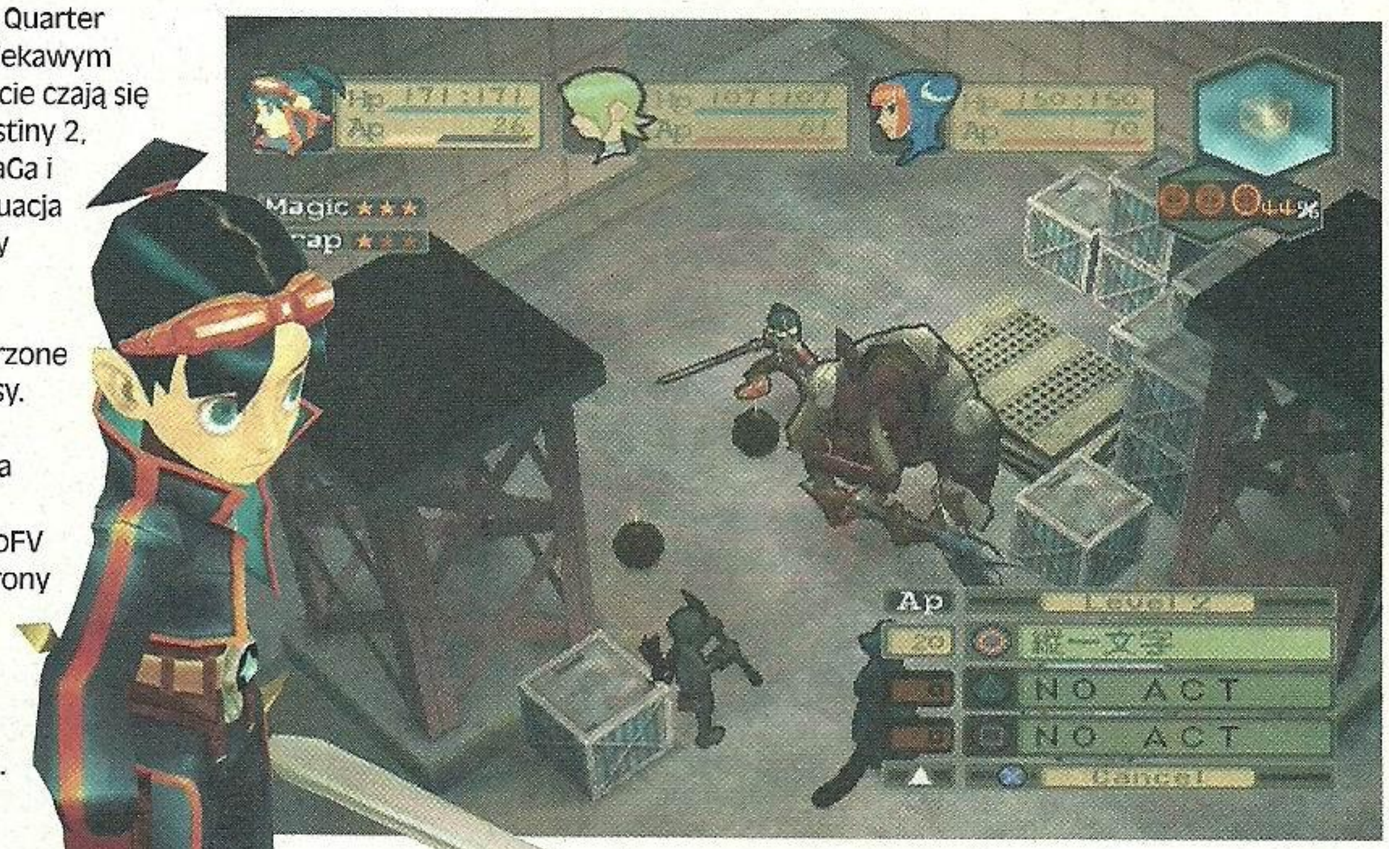
■ Yoichi Wada – szef Square – potwierdził informacje, że FF: Chronicle na GC nie ukaże się w Japonii przed kwietniem 2003. Dokładna data premiery wciąż nie jest jednak znana.

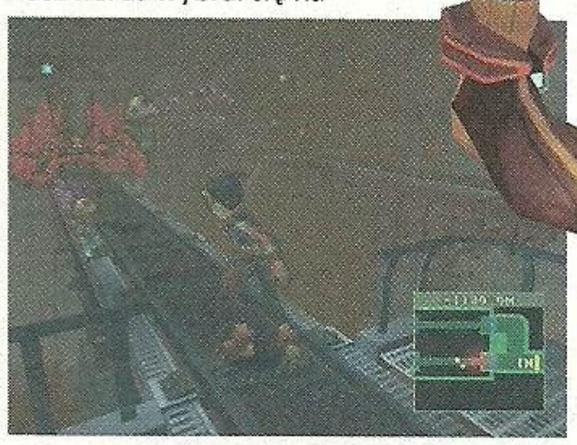
NEO NEWS

# Breath Of Fire: Dragon Quarter

## PS2 To już piąta część Smoczej sagi o losach Ryu

Breath of Fire V: Dragon Quarter pojawi się w dość nieciekawym momencie. Otóż na horyzoncie czają się już takie hity jak: Tales of Destiny 2, Dark Chronicle, Unlimited: SaGa i Star Ocean 3... Klasyczna sytuacja z gatunku „Osiołkowi w żłoby dano..."
Jak dobrze pamiętacie, poprzednie części były stworzone w konwencji czystego fantasy. BoFV odstępuje od utartego schematu. Akcja będzie miała miejsce kilometr pod powierzchnią ziemi. Świat BoFV jest dość dziwny. Z jednej strony mamy zaawansowanie techniczne, lokomotywy, karabiny, a z drugiej w to wszystko z brudnymi łapami wkraczają wielgachne smoki. Przecież wszystko dzieje się pod ziemią, w zamkniętych grotach, skąd tam się wzięły te kreatury?
Główny bohater ciągle nosi dumne imię Ryu, a właściwie Ryu 1/8192 i w tym wcieleniu jest żołnierzem. A teraz krótkie streszczenie historii.
Był to kolejny zwyczajny dzień. Nasz heros wybrał się na rutynowy obchód okolicy. Nagle zaczął mieć dziwne wizje - zobaczył kreaturę, której kształty przypominały... Smoka! Co stanie się dalej, dowiecie się dopiero grając w nowe Breath of Fire.



Design postaci, choć dziwny (nienaturalne proporcje ciała i mangowy styl), robi dobre wrażenie. Grafika prezentuje się nadzwyczaj okazale, dzięki czemu BoFV pod tym względem może konkurować z najlepszymi grami na PS2.
Walka nadal odbywa się w turach. Nasze poczynania są ograniczone przez punkty, które przydzielamy na ruch lub atak. Silny atak oznacza mniejszą ilość punktów, które możemy przeznaczyć na ruch i odwrotnie. Jak na rasowe RPG przystało nie obędzie się bez: wchodzenia na wyższe poziomy doświadczenia, nieprzebranej ilości przedmiotów i zgranej drużyny, którą Ryu sobie skompletuje.
Patrząc na zwiastuny BoFV nie sposób się oprzeć wrażeniu, że czeka nas spotkanie z grą dziwną, nieprzeciętną, oryginalną. Ale czy tak śmiała zmiana klimatu nie odbije się źle na wizerunku całej serii?

# The Sims

## PS2 Po co to?

Eeee... Sorry, czy my nie mamy wystarczająco dużo własnych hitów? Nic to, może kogoś zainteresuje gra, która doczekała się już kilku dodatków, a niedługo dostanie nawet wersję online. To wszystko na blaszakach oczywiście.
Simsy to taka zakamuflowana strategia. Nie dowodzimy tu jednak wojskami, a zwykłymi ludźmi. I nie działamy na polu bitwy, tylko w mieście. Tu chodzi o to, aby żyć w wirtualnym świecie i wykonywać te czynności, które robimy, na co dzień. Oczywiście gra stawia przed nami jakieś wytyczne, ale zawsze osiągniemy je przez ulepszanie standardu życia naszych podopiecznych. Żadnej krwi, ani przemocy – to gra doskonała i bardzo uzależniająca. Get a Life to tryb gry, który zagości tylko w wersji na konsole. W przeciwieństwie do głównego trybu na PeCetach, tu poprzez wykonywanie zadań możemy Simsy ukończyć! Rozpoczynamy żyjąc w domu z rodzicami, kończymy naukę w szkole i zaczynamy poznawać umiejętności potrzebne w dorosłym życiu. Najpierw lecą te najbardziej podstawowe – gotowanie, sprzątanie, zmywanie, prowadzenie samochodu. Kończymy na zdobyciu dobrej posady, kupieniu domu i założeniu własnej rodziny. Oprócz tego musimy opiekować się bohaterem. Należy sprawdzać czy nie jest głodny, na co ma ochotę lub, czego potrzebuje. To takie Tamagotchi z „człowiekiem" w środku. Będą nawet minigry dla dwóch osób.

Wersja PS2 została przeprojektowana na potrzeby konsoli. Na przykład rozłożenie przycisków nie zostało wiernie przeniesione z PC, ale stworzone specjalnie dla Dual Shocka 2.
Co jeszcze? Grafika została drastycznie ulepszona. Teraz wszystkie obiekty są trójwymiarowe (na PC były tylko sprite'y). Coś mi się zdaje, że właściciele PeCetów będą patrzeć z zazdrością na nasze Simsy. Oby tak dalej, niech wiedzą, co teraz rządzi!

# Capcom szturmuje GameCube

## GCN Pięć ekskluzywnych gier na GameCube, w tym Resident Evil 4!

Capcom podał wreszcie trochę nowych informacji o nadchodzących grach na GameCube. Dla przypomnienia - chodzi o pięć tytułów (z planowanymi datami wydania):

**Resident Evil 4** (przełom 2003/04)
**Viewtiful Joe** (wiosna 2003)
**Product Number 03** (wiosna 2003)
**Dead Phoenix** (lato 2003)
**Killer 7** (zima 2003)

Nowe zdjęcia i filmiki z produkcji znalazły się na krążku reklamowym Zelda's Campaign Disc, który otrzymali wszyscy składający przedpremierowe zamówienia na najnowszą część Zeldy, o podtytule Wind Walker. Dzięki wysokiej jakości wypuszczonych materiałów można dokładniej przyjrzeć się nadchodzącym grom. Capcom pozostając wiernym przysłowiu głoszącemu, że to, co nieznane bardziej kusi nie chce ujawniać żadnych szczegółów fabuły najnowszych produkcji. Na szczęście udało się nam odkryć kilka rzeczy na podstawie zdobytych materiałów. Oto trochę informacji o tytułach zmierzających na GC.

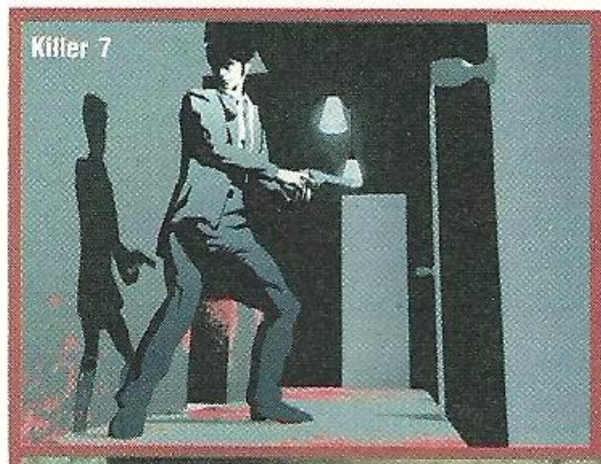
Product Number 3 to niesamowicie szybka strzelanina tpp z kształtną panią w białym kombinezonie (obcisłym, i owszem). Autorem PN 03 jest sam Shinji Mikami – twórca Resident Evil, a więc możemy chyba spać spokojnie, nie martwiąc się o odpowiednią atmosferę w grze. Całość wygląda naprawdę prześlicznie. Animacja jest żywa, ruchy płynne i szybkie, tekstury w wysokiej rozdzielczości, a kolory ostre i soczyste. Z filmiku wynika, że gra będzie połączeniem mocnej strzelaniny z elementami skradanki – nasza dzielna bohaterka co chwilę „przylegała" do ściany, kucała i wychylała się by zerknąć, co czeka za rogiem. A że na ogół coś czekało, prawie zawsze rozpoczynała się wymiana ognia. Tu momentami nie wiadomo, co się właściwie dzieje – mamy skoki a la Matrix, salta z nogami do góry niczym Raiden, serie, których pęd czuć na plecach! Pociski mijają naszą bohaterkę dosłownie o centymetry. Jak przystało na kobietę pracującą, bezimienna dama nie pozostaje nikomu dłużna i wyrzuca całe magazynki w stronę oponentów z karabinu wielkości połowy jej ciała. Nie ma tu jednak zbyt japońskiego stylu – wręcz przeciwnie. Koleżanka wygląda dość europejsko. Gra przypomina odrobinę Headhuntera - z tym, że jest zdecydowanie szybsza. Zapowiada się świetnie – posiadacze GC z pewnością będą tryumfować!

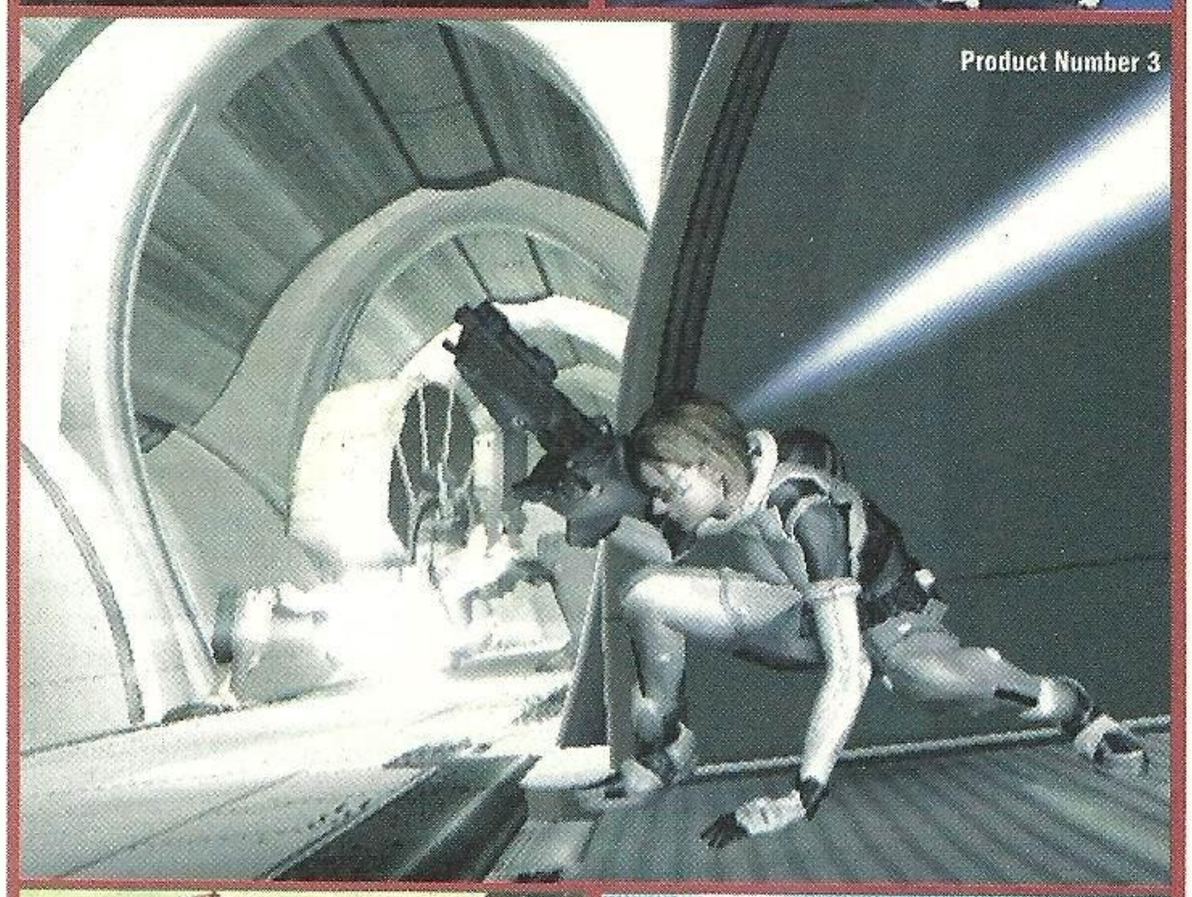
Viewtiful Joe to scrollowana bijatyka z ludzikiem, ubranym w czerwony kombinezon z pelerynką, w roli głównej. Na shotach VJ wygląda dość przeciętnie – mało kolorów, wszystko utrzymane w bardzo prostym, komiksowym stylu. Niektóre elementy tła, jak domy, wyglądają, jakby były wycięte z tektury. Ale po zobaczeniu tego w akcji zmienia się zdanie! Statyczna scenka wygląda tak sobie, ale kiedy się to zaczyna ruszać, na ekranie pojawiają się różne efekty 2D i 3D. Do tego jeszcze tryb zwolnienia Slow, ręczne kierowanie zbliżeniem na bohatera... Robi się z tego uczta dla oka! Autorzy zapewniają, że w parze z grafiką pójdzie też grywalność. Wszystko dzieje się szybko, szare postacie przeciwników obrywają całymi seriami combosów, a za naszym bohaterem wciąż powiewa krwista kapota. Zapowiadany jest powrót do korzeni gatunków, co może oznaczać wysoki poziom trudności. Jedyne, co może budzić zastrzeżenia, to niekoniecznie „bohaterski" bohater, mówiący głosem na pograniczu mutacji. Dla większych i mniejszych fanów bijatyk utrzymanych w tym stylu będzie to nie lada okazja do wyżycia się. Z pewnością zainteresuje też wielu innych.

Dead Phoenix to dość typowa strzelanina z nietypowym otoczeniem. Jej główny bohater posiada ogniste skrzydła, które pozwalają mu wzbić się w przestworza. Przedstawiony w grze świat stanowi połączenie nowoczesnej techniki z fantasy. Wygląda to mniej więcej tak – między ścianami kanionu widnieje miasto. Jest to cała konstrukcja rozpiętych pomiędzy wieżyczkami mostków. Na dnie wąwozu toczy się wojna i całkiem pokaźna armia potworów uzbrojonych w miecze i łuki pędzi w stronę zabudowań. Nadciągające wojska wykonane są bardzo ładnie, a ich ruchy wyglądają miękko i naturalnie. Bohater lata nad nimi, zrzucając kule energii, które całkiem efektownie dziesiątkują szeregi wroga. Na koniec tego wszystkiego pojawia się smok, a heros najprawdopodobniej przeobraża się w jeszcze większego herosa. Wygląda fajnie, ale w porównaniu z pozostałą częścią oferty Capcomu wypada najsłabiej.

Killer 7 to thriller utrzymany w konwencji cel-shading, dającej złudne wrażenie dwuwymiarowości obrazu. Właściwie o tym tytule wiadomo najmniej. Ma to być również gra akcji, jednak nastawiona na klimatyczną, spokojną rozgrywkę. Zdjęcia wyglądają... oryginalnie. Ostre cienie, nowy styl, tajemnicza fabuła, w którą wplątany jest płatny zabójca – to będzie coś innego. Jeszcze nie raz napiszemy o Killer 7.

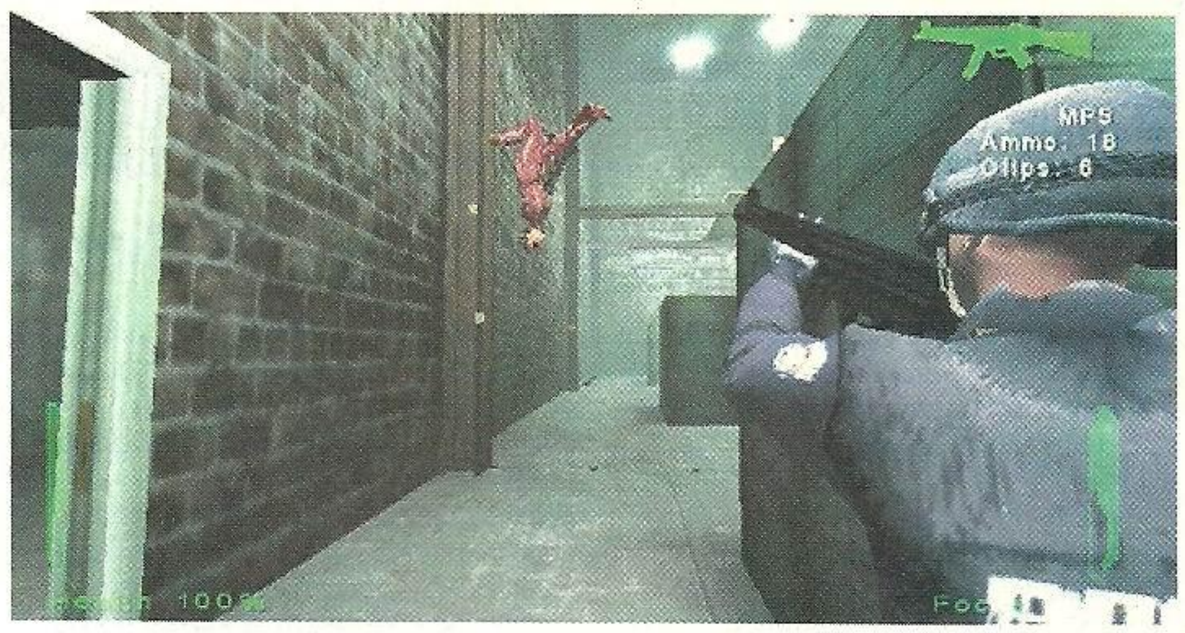
Na koniec najlepszy kąsek – Resident Evil 4. Pokaz tego tytułu wygląda dwa razy lepiej niż przerywniki ze starych Residentów. Każdy w tym momencie myśli sobie – normalka, ładna animacja. Po obejrzeniu filmiku przeczytałem krótką notkę, według której materiał pochodzi z samej gry, a nie z intra. Autorzy biją się w piersi, że to naprawdę film wypruty z gry. Jeżeli tak jest faktycznie, to RE 4 wygląda niesamowicie. Gra świateł, ruch kurtki na wietrze, deszcz, model bohatera ze wszystkimi szczegółami i niesamowity efekt ogarniającego go mroku, z którego wypełzają macki! Wszystko jest w pełnym 3D. Nie ma sensu o tym mówić! Nikt nie uwierzy na słowo. Po prostu obejrzyjcie zdjęcia. W międzyczasie czekamy na Resident Evil 0, którego premiera odbędzie się już w marcu. Na osłodę nowa postać z RE0. Kto to jest? Poczekajcie jeszcze dwa miesiące.





# Enter The Matrix

## PS2 Którą tabletkę wybierzecie?




Pamiętajcie, wszystko zależy od Was. Także to, czy zagracie w grę luźno opartą na drugiej części „The Matrix". Dlaczego luźno? Ponieważ nie wcielimy się w Neo, Morfeusza czy Trinity, ale w Niobhe. Pewnie teraz na usta ciśnie się Wam pytanie: kim ona do diabła jest? My też mało nie spadliśmy z krzeseł. Jak Shiny mogło wywalić Neo z Matrycy? To prawie, jakby MGS był bez Snake'a. Upss, zaraz... Autorzy tłumaczą się tak: „Podczas drugiej części filmu z Neo stanie się dużo niedobrych rzeczy. Nie byłyby one zabawne dla gracza". Strasznie kręcą, ale cóż – nie mamy na to wpływu. Sprawdźmy więc w kogo możemy się wcielić. Oprócz żwinnej Murzynki będzie jeszcze koleżka – Ghost. Przed rozpoczęciem przygody w Matrycy wybieramy sobie jedną z tych postaci. A historia gry nie będzie dokładnym odzwierciedleniem filmu. To historia, która dzieje się obok głównego wątku.

I znów chłopaki z Shiny mają coś na swoje usprawiedliwienie. To sami bracia Wachowski napisali scenariusz i oddali go w ręce autorów gry! Miły gest z ich strony, nieprawdaż? Dzięki temu możemy być pewni, że przebijając się przez liczne poziomy poznamy wiele faktów nie ukazanych ani w drugiej, ani w trzeciej części Matriksa. Co więcej - jeśli ukończymy grę przed wybraniem się do kina, pojawi się uczucie, jakbyśmy brali udział w całym tym zamieszaniu! Niektóre rzeczy w filmie będą konsekwencją tego, co uczyniliśmy podczas naszych wojaży w wirtualnym świecie. A przynajmniej tak mówią autorzy.

**Czym jest Matryca?**

Nie jest to na pewno chodzona bijatyka. To raczej przygodówka z mocnymi akcentami zręcznościowymi. Jeśli chodzi o system walki wręcz, będzie bardzo szybki i agresywny. Spodziewajcie się łamania kości, biegania po ścianach i wielu innych rzeczy, których autorzy na razie nie chcą zdradzić. Nie zabraknie również efektownych spowolnień, objazdów kamery i wszelkich efektów specjalnych, na które stać konsole nowej generacji. Nie zapominajmy o broniach. Jak sami developerzy mówią, tu gracz wystrzeli 50 tysięcy pocisków, wyrzuci gnata z pustym magazynkiem i po prostu wyciągnie następnego. Dla uzupełnienia obrazu dodamy tylko Bullet Time, czyli spowolnienie czasu podczas strzelania. Kto grał w Max Payne, ten wie. Biegniemy przez korytarz i nagle nie wiadomo skąd wyskakuje piętnastu żołnierzy. Odskakujemy w tył, świat wokół zamarza, a my prujemy z obu luf, aż zrobią się czerwone. Spadamy na ziemię i razem z nami padają wszyscy pokonani.

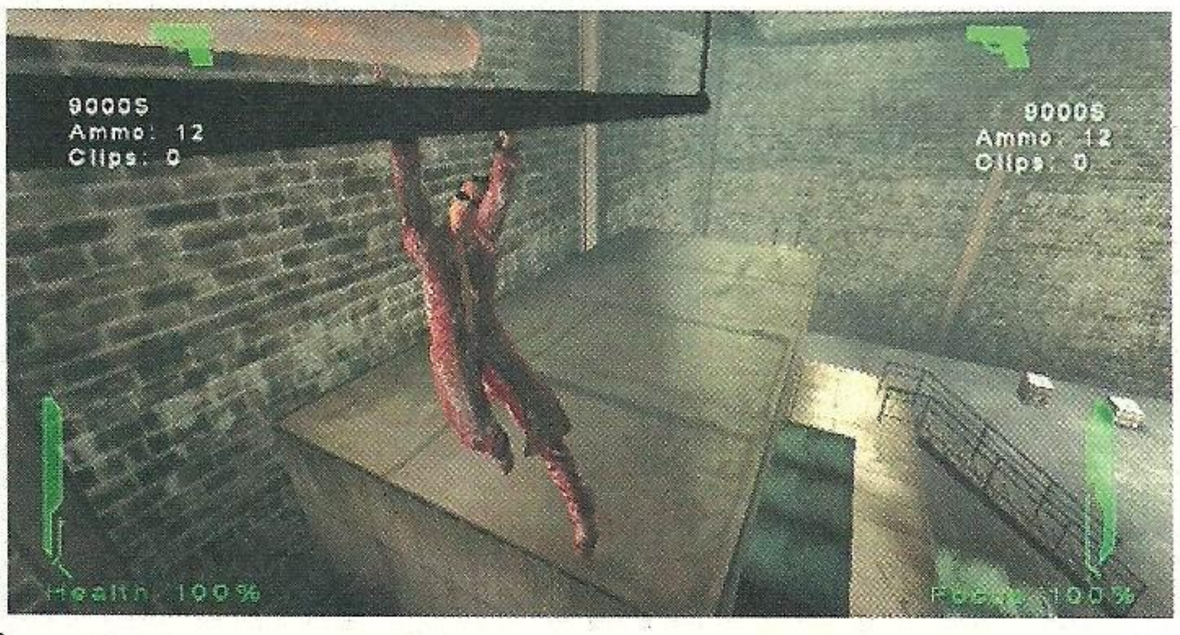
Oprócz tego pojawi się pasek Focus. Napełnienie go pozwoli szybciej biegać i skakać na olbrzymie odległości, a w miarę zdobywania nowych umiejętności - odpalać super kombosy i wiele innych ciekawych akcji.

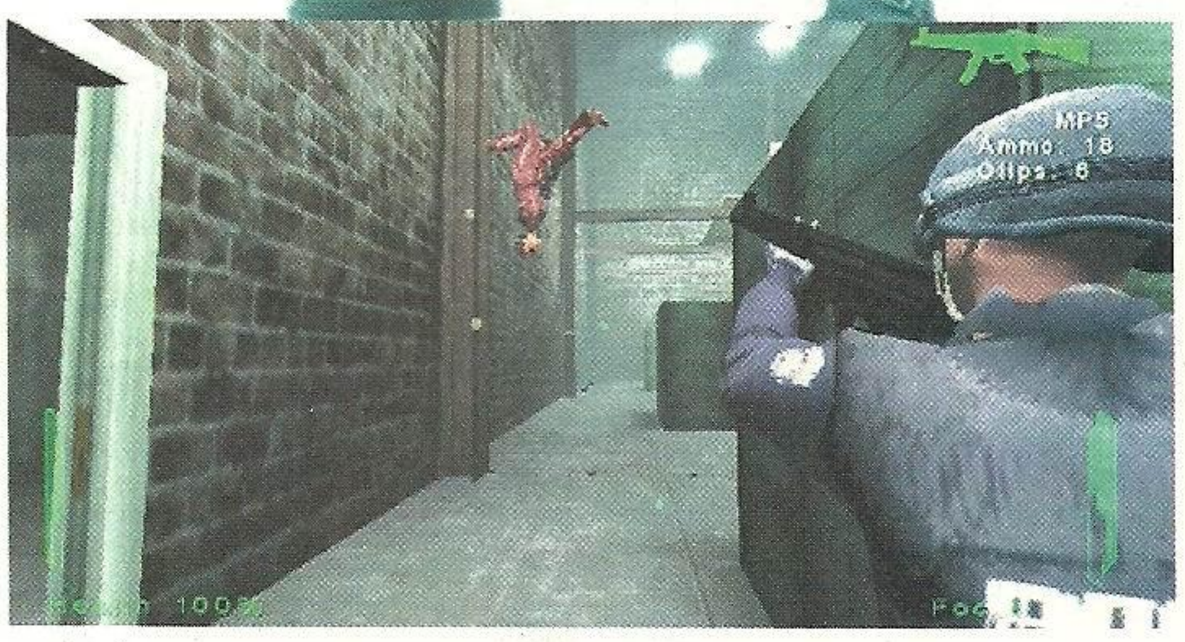
Śledzący uważnie zapowiedzi nowego Matriksa wiedzą, że film będzie obfitował w ultraszybkie i efekciarskie pościgi samochodowe. A właściwie będzie tam tylko jeden, trwający 30 minut ultra wyścig, podczas którego auta przetoczą się przez pół metropolii. Nie ma wątpliwości, że znajdziemy w tym tytule także poziomy ścigałkowe, które swoją drogą mają być nie mniej intensywne od tych zwyczajnych. Na tym się nie kończy. Zasiądziemy nawet za sterami lub działami statku bojowego i będziemy przemierzać ciemne tunele w poszukiwaniu śmiercionośnych maszyn.

Ostatnim ważnym elementem będzie rozwój postaci. Pamiętacie jak Neo w ciągu pierwszego filmu osiągał kolejne etapy wtajemniczenia? W jego mózg władowano „kilka" potrzebnych informacji, a na samym końcu „uwolnił" swój umysł. Jak możemy dotrzeć do takiego stopnia świadomości? Przypomnijmy sobie manewry, które przeszliśmy, grając w MGS. Tu zhackujemy własne PS2 (ciekawe, czy Sony wydało na to zgodę?), wejdziemy do karty pamięci, ściągniemy i odczytamy swoje dane, a potem dokleimy do nich kilka nowych umiejętności.

**Uchyl się przed tym!**

Wszyscy aktorzy podpisali umowy, więc Shiny mogło wykorzystać ich przy sesji motion-capture (jest ponad 4000 klatek animacji) i użyć ich głosów. Choć nie uświadczymy obecności Neo, to sam Keanu asystował przy produkcji gry. No i wszystko wyglądałoby pięknie i składnie, gdyby nie udostępnione screeny. EtM wygląda jakby było jeszcze w baaardzo wczesnej fazie produkcji. Developer chwali się raptem kilkoma lokacjami i modelami postaci. Ani jedno ani drugie niczym nie szokuje. Ot, rzemieślnicza, ale nie natchniona magią robota. Przez większość zabawy będziemy przemierzać zamknięte tereny, ale czasami wyjdziemy na ulicę i poczujemy świeże spaliny. Wygląda jednak na to, że będą to bardzo krótkie momenty. Nie widzieliśmy jeszcze ani jednego filmiku mogącego potwierdzić, że szykuje się gra przynajmniej dobra. Na razie wygląda na to, że pierwszy tytuł oparty na świetnej licencji Matrixa będzie... Brzydki. Już sam brak Neo źle wróży. Przecież każdy z nas chciał wcielić się właśnie w niego. Chcielibyśmy wiedzieć kiedy podążymy za białym królikiem, ale jak na razie nie podano daty wydania. Zapowiada się jednak, że EtM wyjdzie w Stanach równo z premierą drugiego filmu. W Europie powinno być podobnie.



**PRZY ZAKUPIE DWOCH LUB WIĘCEJ GIER 10 % RABATU***

DOTYCZY RZECZY UŻYWANYCH

# RENOMA

FIRMA WYSYŁKOWA


**05-300 Mińsk Mazowiecki**
**ul. Stanisławowska 1/18**

**tel. 0-602 32 36 91**

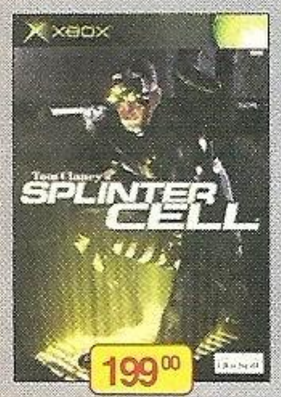
czynne codziennie od 9.00 do 19.00

e-mail: renoma@tenbit.pl


## HOT NEWS

| | |
|---|---|
| DEVIL MAY CRY 2 | PS2 |
| MARK OF CRY | PS2 |
| MARIO PARTY 4 | G-CUBE |
| METROID PRIME | G-CUBE |
| MGS 2 SUBSTANCE | PS2 |
| MORTAL KOMBAT | PS2 / XBOX / G-CUBE |
| PRIMAL | PS2 |
| RAYMAN 3 | PS2 / G-CUBE |
| RESIDENT EVIL ZERO | G-CUBE |
| RYGAR | PS2 |
| SLY RACCOON | PS2 |
| STAR FOX | G-CUBE |
| STAR WARS: BOUNTY HUNTER | PS2 / G-CUBE |
| TENCHU 3 | PS2 |
| TONY HAWK'S 4 | PS2 |
| THE GETAWAY | PS2 |
| UNREAL CHAMPIONSHIP | XBOX |
| VEXX | PS2 / XBOX |

## SUPER CENY

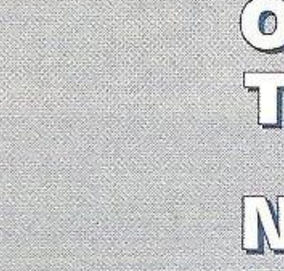


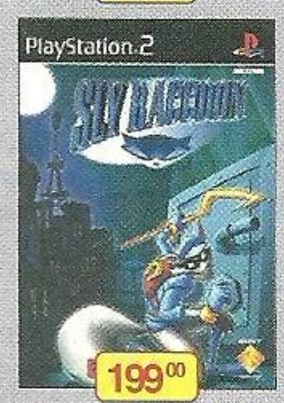
## X-BOX

| | NOWE | UŻYW. |
|---|---|---|
| KONSOLA X-BOX | tel. | tel. |
| KARTA PAMIĘCI ORG. | 149,- | |
| PILOT DVD | 149,- | |
| 007 | 219,- | 169,- |
| AGRESIVE IN LINE | 219,- | 169,- |
| AMPED | 219,- | 169,- |
| BLADE 2 | 219,- | 169,- |
| BLINX | 219,- | 169,- |
| BLOOD WAKE | 219,- | 159,- |
| BUFFY | 219,- | 169,- |
| BURNOUT | 219,- | 169,- |
| CHASSE | 219,- | 169,- |
| CIRCUS MAXIMUS | 219,- | 169,- |
| COLIN 3 | 219,- | 169,- |
| CRAZY TAXI 3 | 219,- | 169,- |
| DARK SUMMIT | 219,- | 169,- |
| DEAD OR ALIVE 3 | 209,- | 149,- |
| DESERT STORM | 219,- | 169,- |
| ENCLAWE | 219,- | 169,- |
| F1 2002 | 219,- | 169,- |
| FUZION FRENZY | 219,- | 169,- |
| GUNVALKYRIE | 219,- | 169,- |
| HALO | 219,- | 169,- |
| HITMAN 2 | 219,- | 169,- |
| HUNTER | 219,- | 169,- |
| ISS 2 | 219,- | 169,- |
| JET SET RADIO | 219,- | 169,- |
| KELLY SLATER'S PRO SURFER | 219,- | 169,- |
| LARGO WINCH | 219,- | 169,- |
| LOTR: THE TWO TOWERS | 219,- | 169,- |
| MAX PAYNE | 219,- | 169,- |
| MIKE TYSON BOXING | 219,- | 169,- |
| MORWIND | 219,- | 169,- |
| NBA 2002 | 219,- | 169,- |
| NHL 2002 | 219,- | 169,- |
| NHL 2003 | 219,- | 169,- |
| ONIMUSHA | 219,- | 169,- |
| PRISONER OF WAR | 219,- | 169,- |
| PROJECT GOTHAM | 219,- | 169,- |
| RALLY SPORT CHALL. | 209,- | 149,- |
| SEGA GT 2 | 219,- | 169,- |
| SILENT HILL | 219,- | 169,- |
| SPYHUNTER | 219,- | 169,- |
| SSX TRICKY | 219,- | 169,- |
| THE SIMPSONS | 219,- | 169,- |
| THE THING | 219,- | 169,- |
| TIMESPLITTERS 2 | 219,- | 169,- |
| TONY 3 | 219,- | 169,- |
| TRANSWORLD SURF | 219,- | 169,- |
| TUROK | 219,- | 169,- |
| INNE | tel. | tel. |

## G-CUBE

| | NOWE | UŻYW. |
|---|---|---|
| KONSOLA G-CUBE | 899,- | tel. |
| KARTA PAMIĘCI ORG. | 79,- | |
| PAD | 139,- | |
| 007 | 219,- | 169,- |
| BATMAN | 219,- | 169,- |
| BLOODY ROAR | 219,- | 169,- |
| CRAZY TAXI | 219,- | 169,- |
| DRIVEN | 219,- | 169,- |
| ETERNAL DARKNESS | 219,- | 169,- |
| EXTREMA G3 | 219,- | 169,- |
| F1 2002 | 219,- | 169,- |
| FIFA 2002 | 219,- | 169,- |
| ISS 2 | 219,- | 169,- |
| LUIGI'S MANSION | 209,- | 149,- |
| MARIO | 219,- | 169,- |
| MICKY MOUSE | 219,- | 169,- |
| MX RIDER | 219,- | 169,- |
| NBA CURTSIDE 2002 | 219,- | 169,- |
| NEED FOR SPEED | 219,- | 169,- |
| NHL 2003 | 219,- | 169,- |
| PIKMIN | 219,- | 169,- |
| RED CARD SOCCER | 219,- | 169,- |
| RESIDENT EVIL | 219,- | 169,- |



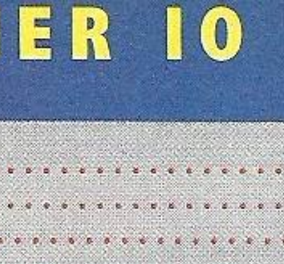


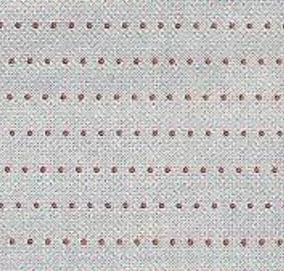

## G-CUBE

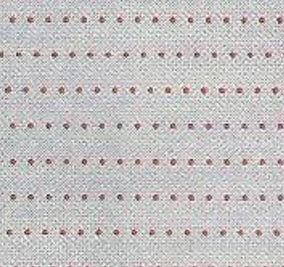
| | NOWE | UŻYW. |
|---|---|---|
| SONIC 2 | 219,- | 169,- |
| SPIDER MAN | 219,- | 169,- |
| SPY HUNTER | 219,- | 169,- |
| SSX TRICKY | 219,- | 169,- |
| STAR WARS | 209,- | 149,- |
| SUPER MARIO SUNHINE | 219,- | 169,- |
| SUPER MONKEY BALL | 219,- | 169,- |
| TARZAN | 219,- | 169,- |
| TUROK | 219,- | 169,- |
| UNIVERSAL STUDIOS | 219,- | 169,- |
| WAWE RACER | 219,- | 169,- |
| INNE | tel. | tel. |

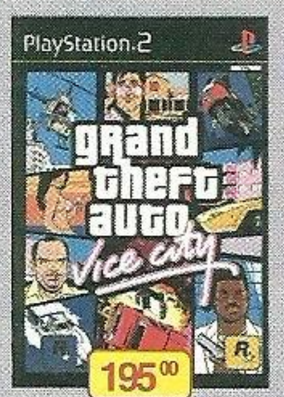
## PS 2

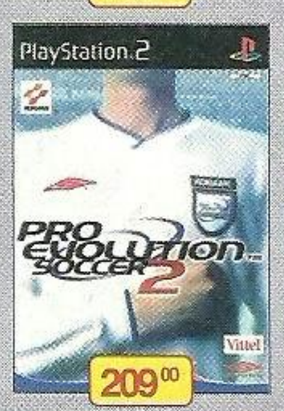
| | NOWE | UŻYW. |
|---|---|---|
| PS2 | tel. | tel. |
| JOYPAD | 149,- | tel. |
| KARTA PAMIECI ORG. | 139,- | 119,- |
| PILOT DVD | 99,- | tel. |
| PILOT DVD SONY | tel. | tel. |
| ACE COMBAT | 199,- | 169,- |
| AGE OF EMPIRES 2 | 199,- | 169,- |
| AGRESIVE IN LINE | 199,- | 159,- |
| ALONE IN THE DARK 4 | 199,- | 169,- |
| ARMORED CORE 2 | 199,- | 129,- |
| BALDUR'S GATE | 199,- | 159,- |
| BLADE 2 | 199,- | 169,- |
| BLINX | 199,- | 169,- |
| BLOODY ROAR 3 | 199,- | 129,- |
| BOND 007 | 199,- | 129,- |
| BOUNCER | 199,- | 129,- |
| BUFFY | 199,- | 169,- |
| BURNOUT 2 | 199,- | 169,- |
| CODE VERONICA X | 119,- | 99,- |
| COLIN 3 | tel. | tel. |
| COMMANDOS 2 | 199,- | 169,- |
| CRASH 4 | 109,- | 99,- |
| CRASHED | 209,- | 179,- |
| CRAZY TAXI | 149,- | 129,- |
| DARK CLOUD | 199,- | 129,- |
| DEAD OR ALIVE 2 | 119,- | 99,- |
| DESERT STORM | 179,- | 139,- |
| DONALD DUCK | 199,- | 99,- |
| DRAKAN | 219,- | 179,- |
| DROPSHIP | 199,- | 169,- |
| DYNASTY WARIORS 2 | 159,- | 99,- |
| DYNASTY WARIORS 3 | 199,- | 159,- |
| EVE OF EXTINCTION | 199,- | 139,- |
| ETERNAL RING | 199,- | 129,- |
| EXTERMINATION | 199,- | 129,- |
| F1 ONE 2001 (SONY) | 119,- | 89,- |
| FIFA 2001 | 159,- | 99,- |
| FIFA 2002 | 199,- | 99,- |
| FIFA 2003 | 209,- | 169,- |
| FIRE BLADE | 199,- | 169,- |
| FERRARI F355 CHALLENGE | 209,- | 179,- |
| FORMULA 1 | 149,- | 99,- |
| FREEKSTYLE | 199,- | 159,- |
| GRAN TURISMO 3 | 119,- | 99,- |
| GRAN TURISMO CONCEPT | 139,- | 119,- |
| HALF LIFE | 149,- | 129,- |
| HEAD HUNTER | 199,- | 139,- |
| HERDY GERDY | 199,- | 149,- |
| HITMAN 2 | 199,- | 169,- |
| ISS EVOLUTION | 149,- | 99,- |
| ISS EVOLUTION 2 | 199,- | 169,- |
| INT. TRACK & FIELD | 199,- | 129,- |
| JAK AND DEXTER | 109,- | 99,- |
| KELLY PRO SURFER | 199,- | 159,- |
| KESSEN | 109,- | 99,- |
| KESSEN 2 | 219,- | 159,- |
| KLONOA 2 | 199,- | 159,- |
| KNOCKOUT 2001 | 199,- | 119,- |
| KNOCKOUT KINGS 2002 | 219,- | 159,- |
| LEGION EXCALIBUR | 209,- | 179,- |
| LOTR: THE TWO TOWERS | tel. | tel. |
| MADDEN 2001 | 199,- | 99,- |



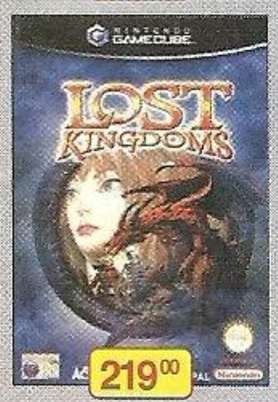



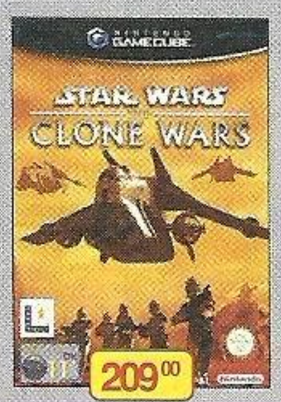



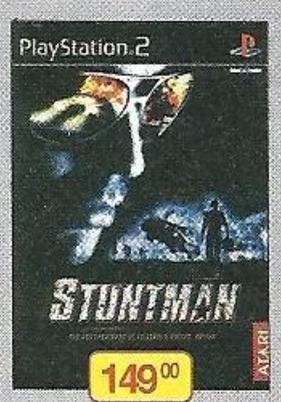
## PS 2

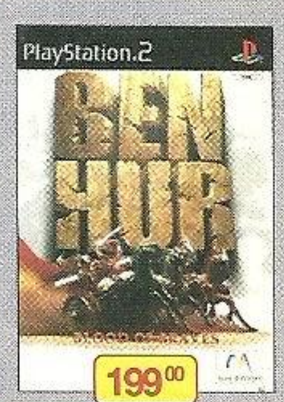
| | NOWE | UŻYW. |
|---|---|---|
| MAXIMO | 109,- | 99,- |
| MEDAL OF HONOR | 199,- | 169,- |
| MEN IN BLACK II | 199,- | 159,- |
| MIDNIGHT CLUB | 199,- | 129,- |
| MIKE TYSON BOXING | 199,- | 159,- |
| MGS 2 | 149,- | 119,- |
| MONKEY ISLAND | 199,- | 159,- |
| MOTO GP | 119,- | 99,- |
| MOTO GP 2 | 199,- | 159,- |
| MTV MUSIC GENERATOR 2 | 199,- | 159,- |
| MX 2002 | 199,- | 129,- |
| NBA 2003 | 199,- | 159,- |
| NBA 2K3 | 209,- | 169,- |
| NBA 2 NIGHT | 199,- | 129,- |
| NBA STREET | 199,- | 129,- |
| NEED FOR SPEED | 209,- | 169,- |
| NHL 2003 | 199,- | 179,- |
| ONIMUSHA | 119,- | 99,- |
| ONIMUSHA 2 | 199,- | 159,- |
| ORPHEN | 199,- | 119,- |
| PIRATES | 199,- | 149,- |
| PRISONER OF WAR | 199,- | 159,- |
| PROJECT ZERO | 199,- | 159,- |
| QUAKE 3 | 109,- | 89,- |
| RACE DRIVER | 199,- | 169,- |
| RAYMAN M | 199,- | 129,- |
| RAYMAN REV. | 109,- | 89,- |
| RED FACTION 2 | 199,- | 159,- |
| READY 2 RUMBLE | 119,- | 99,- |
| RIDGE RACER 5 | 119,- | 99,- |
| RING OF RED | 199,- | 149,- |
| RUMBLE RACING | 199,- | 119,- |
| SAMURAI | 199,- | 169,- |
| SHADOW MAN 2 | 209,- | 169,- |
| SHADOW OF THE MEM. | 199,- | 159,- |
| SHOX | 199,- | 159,- |
| SILENT HILL 2 | 119,- | 99,- |
| SILENT SCOPE | 199,- | 129,- |
| SMASH COURT TENNIS | 199,- | 159,- |
| SMUGLERS RUN | 119,- | 99,- |
| SMUGLERS RUN 2 | 119,- | 99,- |
| SOLIDER OF FORTUNE | 199,- | 159,- |
| SOUL REAVER 2 | 199,- | 149,- |
| SPIDER-MAN | 119,- | 89,- |
| SSX | 149,- | 119,- |
| SSX 2 | 199,- | 159,- |
| STAR WARS RACER | 199,- | 159,- |
| STAR WARS STARFIGHTER | 119,- | 99,- |
| STATE OF ENERGENCY | 179,- | 139,- |
| STREET FIGHTER 3 | 199,- | 129,- |
| STUNTMAN | 199,- | 159,- |
| TEKKEN 4 | 199,- | 149,- |
| TEKKEN TAG T. | 109,- | 89,- |
| THEME PARK | 199,- | 129,- |
| THE THING | 179,- | 139,- |
| THE WAY OF THE SAMURAI | 199,- | 159,- |
| THIS IS FOOTBALL 2002 | 109,- | 99,- |
| TIMESPLITTERS | 109,- | 99,- |
| TIMESPLITTERS 2 | 209,- | 169,- |
| TOCA RACE DRIVER | 199,- | 149,- |
| TONY HAWK'S 4 | 199,- | 169,- |
| TUROK EVOLUTION | 149,- | 119,- |
| TWISTED METAL BLACK | 199,- | 159,- |
| UFC THROWDOWN | 209,- | 179,- |
| UNREAL | 199,- | 129,- |
| V-RALLY 3 | 199,- | 149,- |
| WIPEOUT | 109,- | 99,- |
| WRC 2 | 199,- | 149,- |
| WWF SMACK DOWN | 199,- | 149,- |
| ZONE OF THE ENDERS | 109,- | 99,- |
| INNE | tel. | tel. |

**N64; SEGA DC, PSX**
informacja telefoniczna







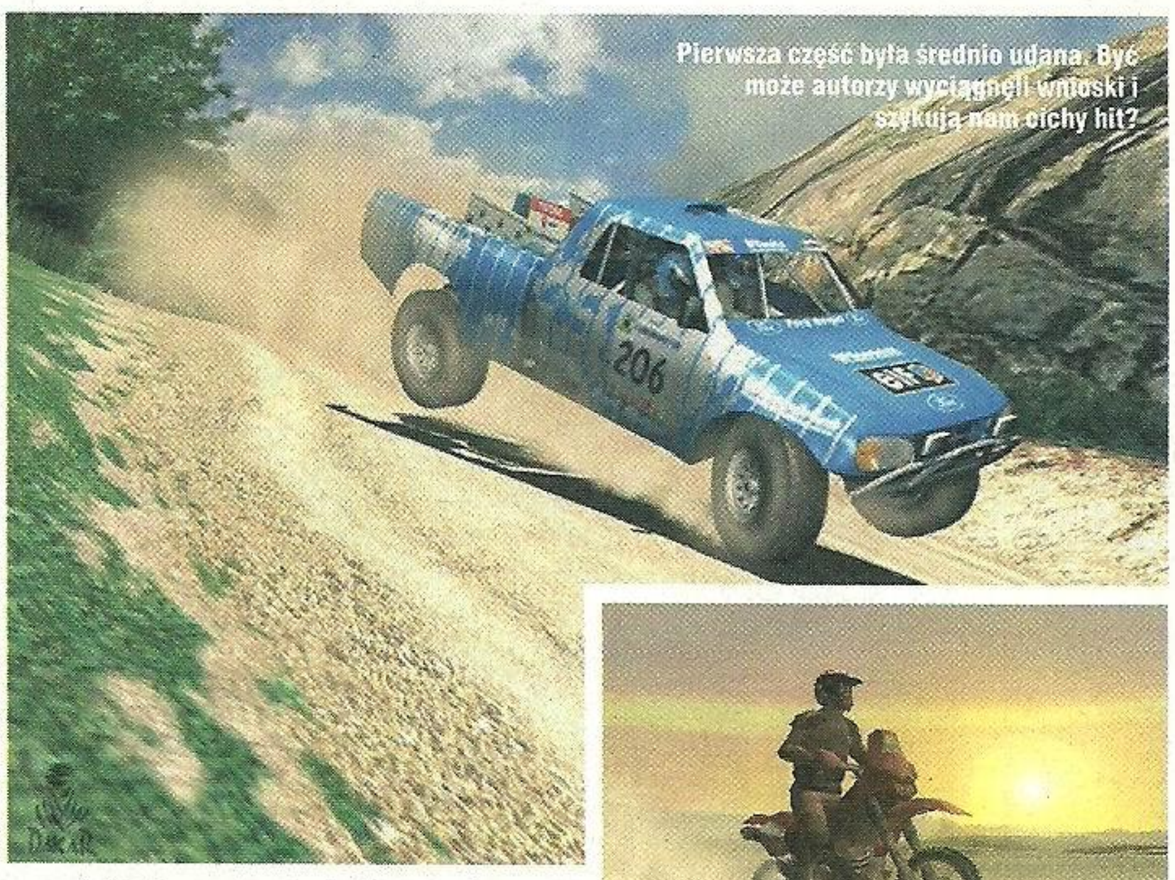



**WYMIANA GIER · SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY · MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN**

# Dakar 2

## PS2, Xbox, GCN

Paryż-Dakar to liczący ponad sześć tysięcy kilometrów jeden z najdłuższych rajdów na świecie. Do pustynnego wyścigu staje cała gama pojazdów – od quadów, poprzez motory i buggy, aż do ciężarówek. Różnorodność maszyn sprawia, że Paryż-Dakar jest jednym z najbardziej widowiskowych wyścigów. Ale jest też jednym z najdroższych i najniebezpieczniejszych. Te cechy ma zachować Dakar 2, który zostanie wydany na wszystkich konsolach. Gra ma oferować masę pojazdów, podzielonych na wcześniej wspomniane kategorie i kilkadziesiąt tras. Niestety, łączna długość torów najprawdopodobniej nie przekroczy nawet jednej dziesiątej długości pierwowzoru. Natomiast z pewnością nie zabraknie zróżnicowania krajobrazów. Przyjdzie nam jeździć po przeróżnych terenach - od spalonej słońcem pustyni, poprzez nieco bardziej wilgotne obszary zalesione, aż do



Pierwsza część była średnio udana. Być może autorzy wyciągnęli wnioski i szykują nam cichy hit?

rozmiękłych po ulewnych deszczach grzęzawisk. Ta różnorodność warunków sprawia, że Paryż-Dakar to jeden z najtrudniejszych rajdów. Będzie też okazja do śmignięcia kilkoma trasami wiodącymi poprzez miasta - na przykład w Maroku. Z tego, co mówią autorzy, Dakar 2 będzie zawierał cechy zarówno zręcznościówki,

jak i symulacji. Takie próby często wypadają nieźle. Zręcznościowy ma być model jazdy, natomiast cechy symulacji przemyca nawigacja z mapą. Na pustyni nie ma ulic i trzeba będzie wyznaczać szlaki samemu. Brzmi to całkiem ciekawie, ale nie nastawiałbym się na tysiące kilometrów kwadratowych przestrzeni do zwiedzenia - po zdjęciach widać, że raczej jeździ się po ograniczonych trasach.
Na screenach gra wygląda tak sobie. Może rozbestwiliśmy się po GT3 i WRC, ale Dakar 2 po prostu wygląda gorzej. Trasy są dość łyse, samochody mało szczegółowe (to za cenę ich dużej różnorodności i ilości), a całość nie rzuca na kolana. Ciekawie wygląda kamera ze środka, przy której pojazd robi się półprzeźroczysty, by nie zasłaniać trasy. Oczywiście autorzy rozpływają się nad stroną audio, ale nic innego nie mogą zrobić. Podsumowując, Dakar 2 na razie zapowiada się zwyczajnie, ale jeżeli autorom uda się przenieść klimat piasku w zębach i szalonego pędu przed siebie, to nie powinno być źle. Termin wydania został ustalony na luty 2003,.

Hmm, drzewa wyglądają niezle...

# Black & Bruised

## PS2, GCN Boksuj z Majesco

Black & Bruised to nowy boks prosto od Majesco. Nie da się jednak ukryć, że nie jest to taki zwyczajny boks. Na czym polega jego oryginalność? Po pierwsze na zastosowaniu cel-shadingu. Grafika jest typowo komiksowa, z zaznaczonymi cieniami, kolory są ostre, a projekty postaci karykaturalne. Do tego dochodzą jeszcze różne „chmurki" z napisami „BooM!", czy „Pow!", które dobitnie podkreślają intencje autorów.
Po drugie, mamy tu rozbudowany tryb fabularny, który nie ogranicza się do staczania kolejnych walk. Przykład? Nasz bokser jadąc na walkę, miał wypadek samochodowy, w którym połamał sobie żebra. Na ringu zbite miejsce staje się jego słabym punktem, który za wszelką cenę powinien chronić. Można chyba powiedzieć, że to rozwinięcie Soul Caliburowego trybu quest, który w boksach raczej był nieznany.
I wreszcie po trzecie – B&B ma bardzo dopracowany system obtłukiwania przeciwnika, siniaczenia i uszkadzania. Oczywiście jest on utrzymany w zgodzie z komiksowym charakterem, więc nie ma co spodziewać się lejącej juchy i oderwanych kończyn. Ale naprawdę przyjemnie popatrzeć, jak puchnie gęba obitego oponenta... Przy okazji gąb wypada wspomnieć o rozbudowanej mimice – bohaterowie robią miny, marszczą brwi, uśmiechają się. Na oddzielną uwagę zasługują comba – wyglądają bardzo efektownie i w połączeniu z naturalną, płynną animacją robią spore wrażenie. Czy ta gra ma jakieś minusy? Chyba tak – chyba, bo to zależy od upodobań gracza. Chodzi o bardzo uproszczony system walki. Parę ciosów, kilka serii i już. Fakt, nawet laik będzie umiał zagrać w B&B, ale czy to nie okaże się za mało? Prostotę ma nadrobić osiemnaście różnych postaci (w tym osiem ukrytych), z których każda walczy swoim stylem oraz wspomniany tryb przygodowy. B&B zapowiada się nieźle, a planowany termin wydania to początek roku 2003.

# Newsflash

■ Ubi Soft odsunął datę wydania gry XIII z planowanego terminu, który zakładał początek roku 2003, na trzeci kwartał 2003. Jako powód opóźnienia Ubi podaje dopracowywanie szczegółów związanych z wydaniem gry na kilku platformach jednocześnie. Chodzi podobno o wykorzystanie specyfiki każdego ze sprzętów. Tak czy owak jest to, w najlepszym wypadku, pół roku opóźnienia.

■ Titus (czy ktoś pamięta jeszcze te gry z Amigi...) zapowiedział wydanie Robocopa na Xboxa. Ma to być fpp z ośmioma wielkimi poziomami - miastami, pięćdziesięcioma trzema rodzajami przeciwników oraz siedmioma broniami. Wcielimy się oczywiście w postać praworządnego cyborga, którego jedynym celem jest ochrona mieszkańców Delta City.

■ THQ zapowiedziało wydanie fpp opartego na świecie z Warhammera 40.000. Gra nosi tytuł Fire Warrior, a jej głównym bohaterem jest młody adept imieniem Kais. W grze ma się znaleźć siedemnaście etapów i szesnaście rodzajów broni. Wbrew pozorom, gracz nie stanie w szeregu dzielnych żołnierzy, ale raczej będzie musiał przemierzać etapy samotnie. Pierwsze zdjęcia wyglądają obiecująco, ale jest jeszcze zbyt wcześnie, by cokolwiek oceniać. Planowany termin wydania to lato 2003.

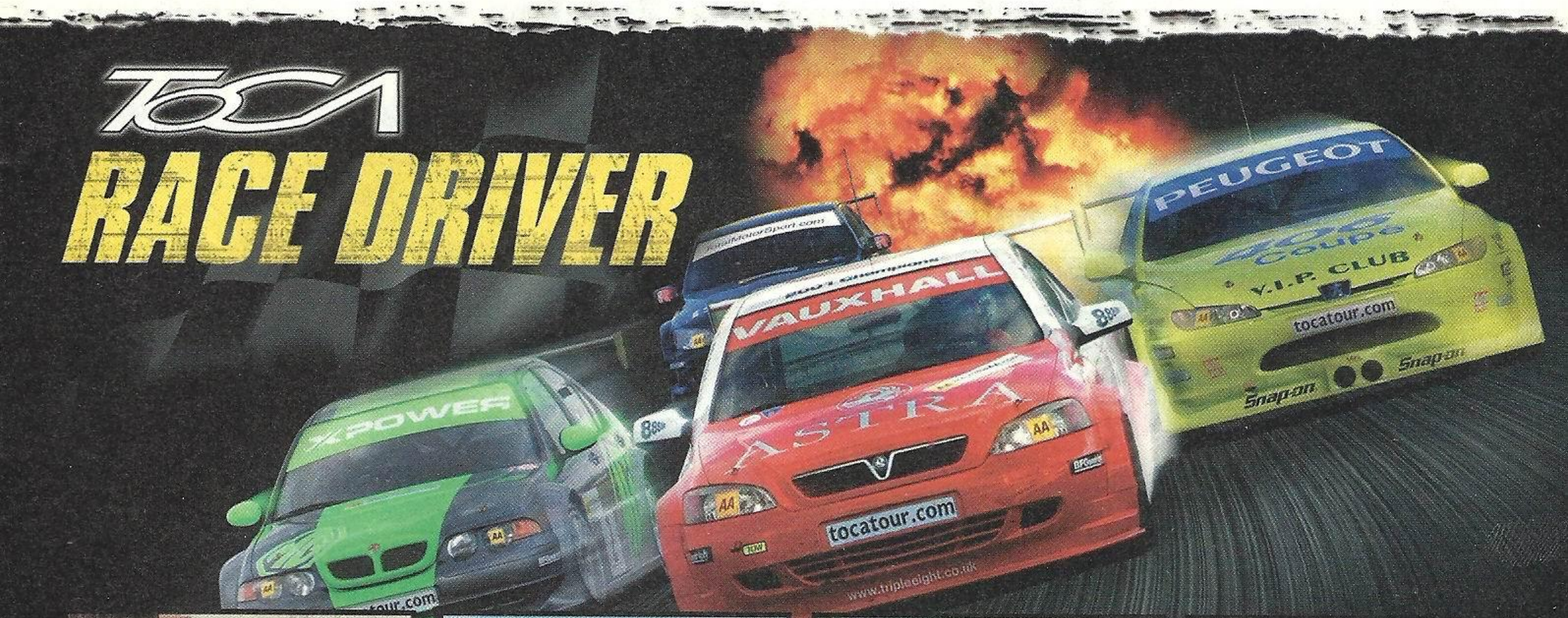
■ Jeżeli chcecie zająć się pracą w branży gier, a nie macie pomysłu na to, jak się do niej dostać, to może powinniście poczytać, wydane przez Codemasters poradniki na ten temat! To nie żarty. Poradników jest kilka i dotyczą różnych specjalności, na przykład grafik, czy koder. Po wyborze specjalności możecie przeczytać, jakie są wymagania i jak właściwie wygląda taka praca. Poradniki pisali sami pracownicy Codemasters. Dla zainteresowanych - znajdują się one na stronie Mistrzów w dziale o zatrudnieniu.
**[http://www.codemasters.com]**

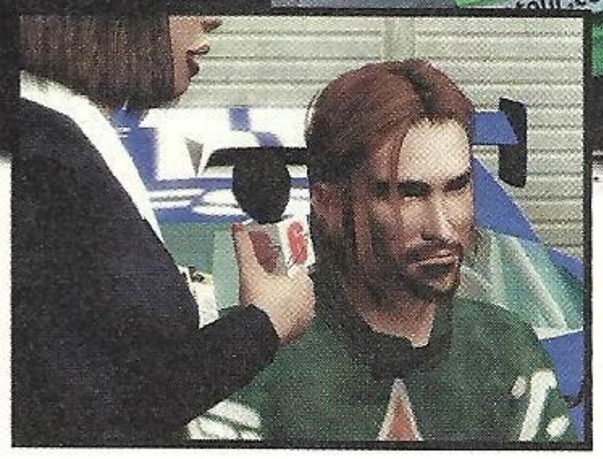
■ W sierpniu odbędzie się pierwsza edycja nowej wystawy gier! Impreza nazywa się Ultimate Gamers Expo i odbędzie się w Convention Center w Mieście Aniołów. Dokładna data to 15-17 sierpnia. Wstęp będą mieli wszyscy zainteresowani, nie będzie nawet ograniczeń wiekowych. Nic jeszcze nie wiadomo na temat wystawców, ale jak mówią plotki, będą wszyscy ważni. Okaże się.

■ The Last Ninja zostało przesunięte. Gra pierwotnie miała się ukazać jeszcze przed końcem roku 2002, ale z czasem została przeniesiona na marzec 2003, a teraz na bliżej nie określony termin. Najwcześniej może pojawić się we wrześniu.

■ Pojawiły się plotki, że NEC ma zostać producentem procesora do następnej konsoli Nintendo! Czyżby wielkie N już szykowało się do wycofania z GC? Nintendo zaprzecza wszystkiemu, natomiast NEC nie wykazał się wyczuciem taktu i powiedział, że może to i prawda. W tej sytuacji zaufanie do Nintendo znacznie się obniży.

# LEPSZYCH GIER W TYM ROKU NIE BĘDZIE



JUŻ W SPRZEDAŻY

# DWA NAJWIĘKSZE HITY SAMOCHODOWE

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

PlayStation.2

Codemasters
GENIUS AT PLAY™

W SPRZEDAŻY
W LISTOPADZIE

© 2002 The Codemasters Software Company Limited („Codemasters"). Wszelkie prawa zastrzeżone. „Codemasters"® i logo Codemasters są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „Race Driver"™, „GENIUS AT PLAY"™ i „Colin McRae Rally 3"™ są zarejestrowanymi znakami towarowymi należącymi do Codemasters. „TOCA" jest zarejestrowanym znakiem towarowym należącym do Toca Tour Limited. „Colin McRae 3"™ i podpis Colina McRae są zarejestrowanymi znakami towarowymi Colina McRae. Wszelkie prawa, znaki towarowe, projekty i zdjęcia producentów samochodów użyte na potrzeby gry są używane przez Codemasters na podstawie licencji. Wszystkie inne znaki towarowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. „P" i „PlayStation®2" logo są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

CD Projekt poleca kierownicę Logitech Driving Force do gier Colin McRae Rally 3 i Toca Race Driver

Logitech

# Newsflash

■ Nintendo wypuszcza na rynek przystawkę do GameCube, pozwalającą grać w gry ze wszystkich GameBoyów na dużej konsoli. Urządzenie produkowane w kolorach GC przyczepia się do konsoli od spodu. Z przodu posiada slot na kartridż, a z tyłu porty do łączenia konsol (tak jak linkiem łączy się GC i GB Advance). W skład zestawu wejdzie też płytka, która najprawdopodobniej będzie zawierała oprogramowanie potrzebne do emulowania małej konsolki. Cena nie jest jeszcze znana. Nie wiadomo też, czy owa przystawka trafi na szersze, europejskie rynki.

■ NPDF, firma badająca rynki, opublikowała swój raport na temat sprzedaży gier. Wynika z niego, że rok 2002 jest rekordowy, jeżeli chodzi o wartość sprzedaży konsolowych gier (czyli sumę cen wszystkich sprzedanych pozycji), która sięgnie w tym roku 10 (!) miliardów dolarów. Chodzi oczywiście o sprzedaż na całym świecie. W trakcie badań wyszło też na jaw, że gry oznakowane symbolem „M", czyli te dla dorosłych, zwiększyły swój obrót o prawie 15 procent w stosunku do poprzedniego, 2001 roku. Temu zjawisku pomogły przede wszystkim GTA3 z wydanym później Vice City oraz Halo. Wynika z tego dość jasno, że przeciętny gracz starzeje się, a producenci gier zaczynają mierzyć w poważniejszą widownię.

■ Sony ogłosiło obniżkę cen PS2 w Japonii. Cięcie wynosi równe 3000 jenów, co stanowi jedną dziewiątą starej ceny, a więc nie tak dużo. Jeżeli jesteście ciekawi, czy oznacza to także obniżkę u nas, od razu rozwiejemy wasze wątpliwości – nie. Cena w Europie pozostaje bez zmian i nie macie co liczyć na żadne promocje. Obniżka w Japonii jest spowodowana tym, że w Kraju Kwitnącej Wiśni prawie każdy, kto chciał PS2, już dawno je kupił. W Europie natomiast PS2 sprzedaje się nieźle i bez żadnych obniżek.

■ EA łączy swe siły z firmą GameSpy, zajmującą się obsługą jednej z największych sieci serwerów z grami komputerowymi. Dzięki temu granie w sieciowe gry EA stanie się znacznie ułatwione za pośrednictwem GameSpy'a - nie wiadomo tylko, czy usługa nie stanie się z czasem płatna. W obliczu ciągłych kłopotów Sony z własnymi serwerami FF XI posunięcie EA wydaje się być bardzo rozsądne – skoro istnieją specjalistyczne firmy trudniące się tylko tym, to czemu nie zdać się na ich profesjonalizm?

■ Pojawiły się plotki o ewentualnym ukazaniu się Splinter Cella na kolejnej platformie. Wiadomo, że gra wyszła już na Xboxie i ukaże się na PC, a także na PS2. Stało się jednak prawdopodobne, że posiadacze GC też dostaną wersję dla swojej konsoli. Nic nie jest jeszcze oficjalne, ale jeden z członków zarządu Ubi Soft, Tiffany Spencer powiedział „Nasza umowa z Microsoftem na wyłączność skończyła się razem z początkiem roku 2003 i teraz możemy wydać naszą grę na jaką tylko platformę się nam podoba". Mówi się nawet, że prace nad wersją GC trwają już od jakiegoś czasu.

# The Legend Of Zelda: Wind Walker

## GCN Kup najnowszą Zeldę, a dostaniesz starą w prezencie!

Nie, panie Miyamoto. Nikt nie uważa nowego stylu „cellshadedsuperdeformed" za dziecinny.

Najnowsza Zelda nadchodząca na GameCube otrzymała wreszcie swój oficjalny tytuł! Jest to: The Legend of Zelda: The Wind Waker. Podtytuł, który można by przetłumaczyć jako „Ten, który budzi wiatr" odnosi się bezpośrednio do nowej zdolności Linka, pozwalającej małemu bohaterowi zmieniać kierunek wiatru.
Nintendo zwołało ostatnio w Seattle specjalną telekonferencję, na której głównymi gośćmi byli: Shigeru Miyamoto i Eiji Aonuma, a najważniejszym tematem stała się właśnie najnowsza Zelda. Wielcy mistrzowie wreszcie odpowiedzieli na kilka pytań, dotyczących ich najnowszego dzieła. Jak się okazało, prace na nową Zeldą zaczęły się zaraz po ukończeniu Majora's Mask i trwały ponad dwa lata. Miyamoto nie krył też zdziwienia faktem, iż nowy wizerunk gry odbierany jest jako dziecinny. Jeżeli chodzi o fabułę gry, zostało zdradzone, że dzieje się ona sto lat przed wydarzeniami z Ocarina of Time. Głównym bohaterem jest chłopiec imieniem Link. I tu ciekawostka – ten Link i stary Link z poprzednich części to wcale

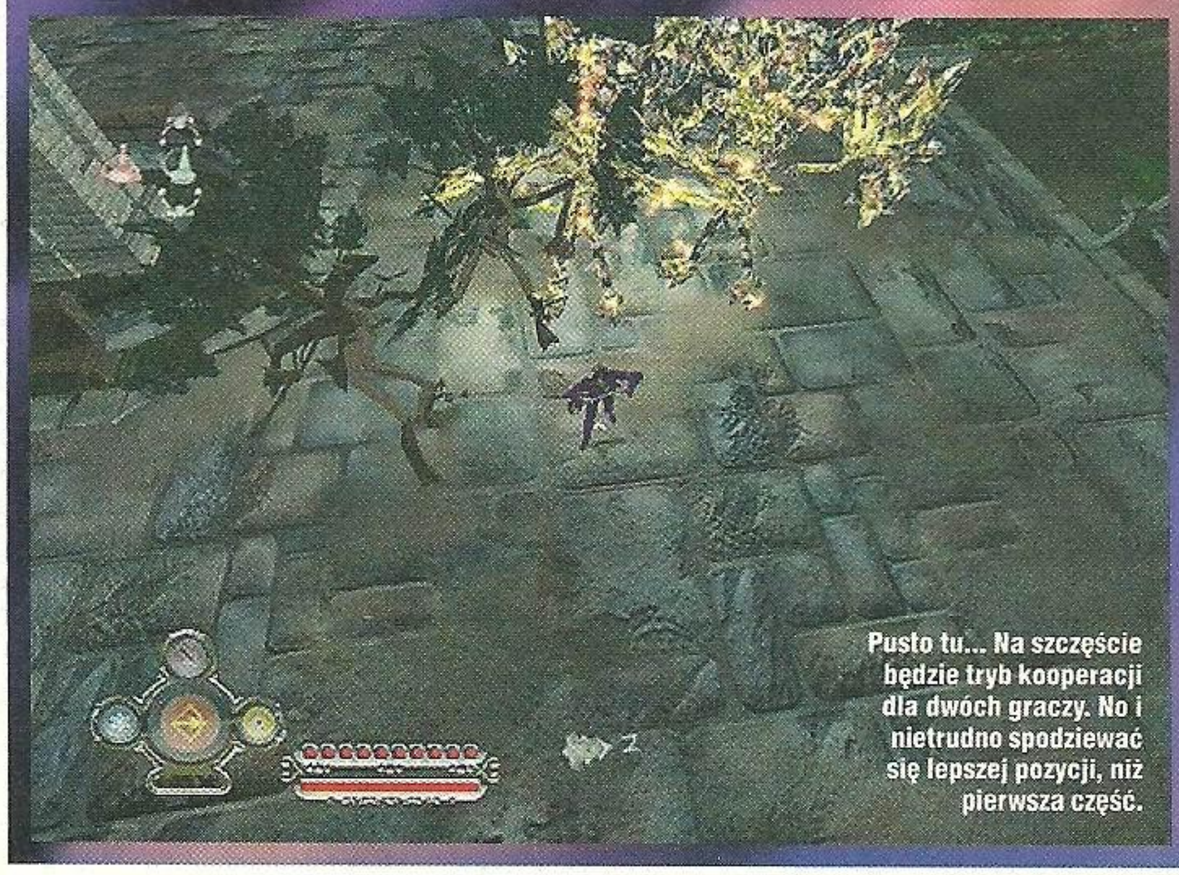
nie ta sama postać. Tu nie chodzi o jakąś konkretną osobę - Link to po prostu zawsze dobry bohater, który walczy ze złem utożsamianym z Ganonem. W tym sensie każdy Link jest... kimś innym.
Gra ma się rozgrywać na wyspach, pomiędzy którymi będziemy podróżować, żeglując w małej, jednoosobowej łódce. Tu bardzo pomocna okaże się wcześniej wspomniana zdolność kierowania wiatrem. Jakie jeszcze będzie miała zastosowania - wciąż pozostaje nie do końca jasne. Wiadomo natomiast, że autorzy serii od dawna myśleli już o dodaniu takiej możliwości, ale nie pozwalały im na to ograniczenia sprzętowe.
Na konferencji autorzy powiedzieli, że gra ma oferować minimum czterdzieści godzin rozrywki w najlepszym wydaniu. Czy to wystarczająco, jak na tak oczekiwaną produkcję? Apetyt rośnie przecież w miarę jedzenia!
Za muzykę do najnowszej Zeldy

odpowiedzialny jest Koji Kondo – skomponował on kilka zupełnie nowych ścieżek i delikatnie przerobił część utworów z poprzednich części. Autorzy gry wspomnieli także o muzyce zmieniającej się dynamicznie podczas walki.
Na zakończenie dodali jeszcze, że przeniesienie Ocarina of Time na GC było bardzo proste, co nie oznacza jednak, że firma zamierza przenosić inne gry na nową konsolę.

# Nightcaster 2: Equinox

## Xbox Już sequel?

Nightcaster II: Equinox to dość typowy hack&slash, czyli Diablopodobne pranie wszelkich natrętnych goblinów, troli, umarlaków i całej reszty tej fantastycznej hałastry. A jest ona dość pokaźna - na drodze do zwycięstwa stanie nam ponad czterdzieści rodzajów przeciwników, plus czterech bossów!
Nightcaster 2 pozwala wcielić się w jedno z małżonków – Arrana bądź Madelyn, którzy naturalnie mogą stanąć do walki razem, ramię w ramię (jak przysięgali na ołtarzu) w trybie kooperacji. W eksterminacji zła przydatny okaże się skromny arsenał broni białej oraz kilka czarów.
Gra wygląda dość ładnie, wszystko jest w 3D, jednak szczególne wrażenie robią efekty świetlne i cienie. Fabuła nie jest tu zbyt ważna - dobrą zabawę ma zapewniać szybka i widowiskowa akcja oraz tryb dla dwóch graczy, którzy mogą wspólnie przemierzać świat w poszukiwaniu zaczepki. By możliwie uprościć i przyspieszyć grę, sterowanie zostało zaplanowane przy użyciu dwóch gałek – jedna odpowiada za kierunek biegu postaci, podczas gdy wychylenia drugiej wystrzeliwują kule ognia w hordy przeciwników (trochę jak w Apocalypse na PSX). W ten sposób nawet początkujący gracz może czerpać sporo satysfakcji z rozgrywki. W miarę przechodzenia kolejnych etapów, postaci rozwijają się, zdobywając punkty doświadczenia i nowe czary, których w sumie jest około trzydziestu.
Nightcaster 2 zapowiada się całkiem nieźle. Ma być szybko, mocno i efektownie, a o to chyba chodzi w takich grach. Nie jest oryginalnie, ale ostatnio trudno o coś świeżego. Wypatrujcie recenzji, bowiem Zachód już pogrywa!


Pusto tu... Na szczęście będzie tryb kooperacji dla dwóch graczy. No i nietrudno spodziewać się lepszej pozycji, niż pierwsza część.

# UWAGA!
## WIELKA WYPRZEDAŻ GIER NOWYCH i UŻYWANYCH

POSIADAMY PONAD 300 TYTUŁÓW GIER DO PS2 ORAZ MNÓSTWO AKCESORII !!!

## SUPER PROMOCJE !!!

ORAZ WIELE INNYCH...

SUPER CENY GIER DO GAME CUBE'A !!!

TAKI WYBÓR GIER I AKCESORII DO ADVANCE'A JEST TYLKO U NAS !!!

## !!! WIELKIE OTWARCIE NOWEGO SKLEPU !!!

01.04.03

UL. CHMIELNA 98 W WARSZAWIE
(RÓG JANA PAWŁA II I CHMIELNEJ)

MIĘDZY 1.04 A 15.04 RABATY DO 30%, 50 % TANIEJ WYMIANA GIER

## REALIZACJA ZAMÓWIENIA OD 24 H !!!

NEOPLUS • NIESPODZIANKA • NA HASŁO

WWW.SWIAT-GIER.COM

ROK ZAŁOŻENIA 1995

# ŚWIAT GIER

## SERWIS
REGENERACJA PŁYT
WYMIANA GIER
RATY

## HURT DETAL

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO XBOX'A W POLSCE !!!


UL. SYROKOMLI 14
03-335 WARSZAWA
TEL/FAX: (022) 814 27 66
TEL KOM: 0 501 707 919
0 501 196 694


ZAPRASZAMY RÓWNIEZ DO NASZYCH FILII

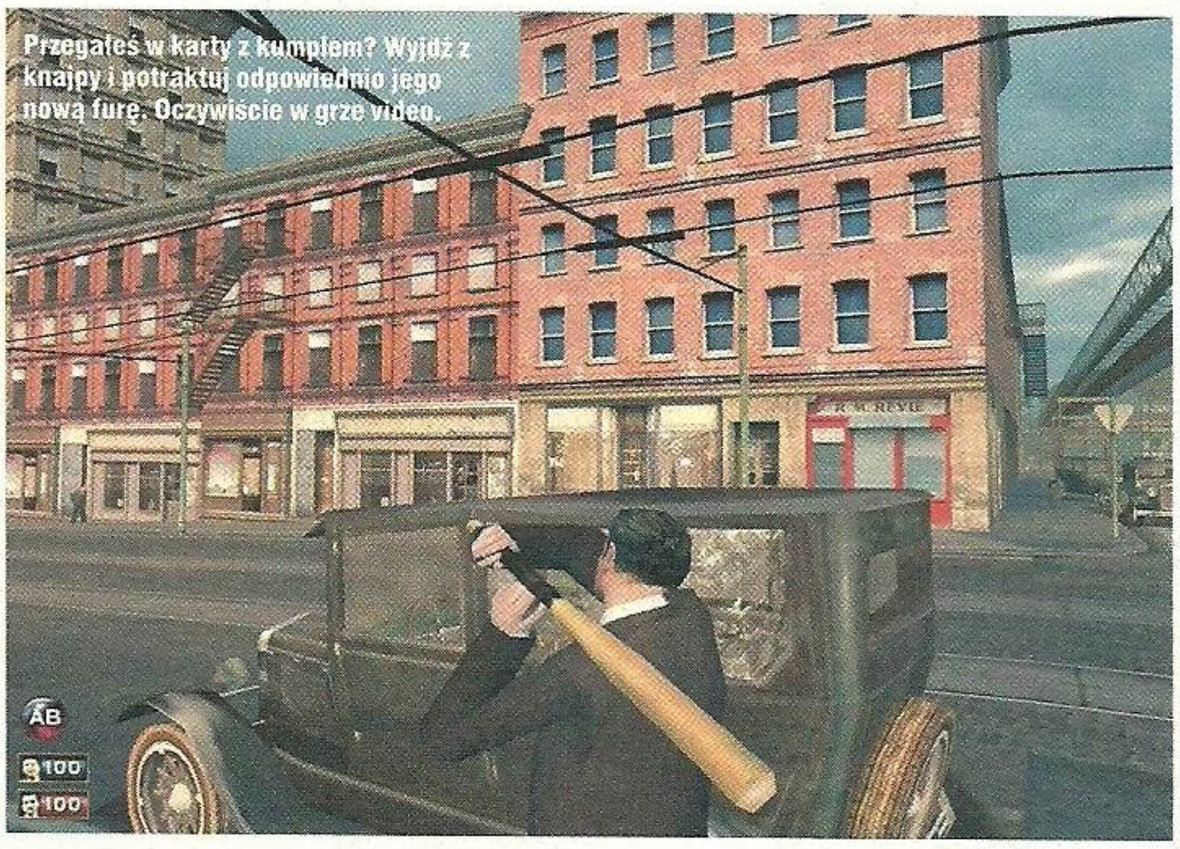
GEANT FORT WOLA
WARSZAWA
UL. POŁCZYŃSKA 4
TEL: (022) 876 14 48
9.00 - 21.00

C.H. WILEŃSKA
WARSZAWA
UL. TARGOWA 72
TEL: (022) 331 60 31
8.30 - 22.00

# Mafia

## PS2, Xbox To było do przewidzenia - kolejny gangsta shit

GTA macie przerobione wszerz i wzdłuż? Getaway przeszliście już dziesięć razy, z czego ostatnie trzy z zamkniętymi oczami? Ciągle Wam mało? Chcecie więcej Gangsta Shit? Jeśli przynajmniej na dwa z tych pytań odpowiedzieliście twierdząco, to nie macie już wyboru. W marcu nadejdzie Mafia.




### Zdobądź pistolet, synu

Mafia sprawi, że czasy prohibicji powrócą i zagoszczą na dobre w Waszej konsoli, czyli PS2 lub Xboxie. Akcja ma miejsce w latach trzydziestych ubiegłego wieku w Stanach Zjednoczonych. Autorzy poszli za przykładem Rockstar – stworzyli metropolię będącą skrzyżowaniem Chicago i Nowego Jorku. Nazwali ją Lost Heaven.

Wcielimy się w członka familii Salieri i wykonamy dwadzieścia różnorodnych misji. Na czym polega zabawa w Mafii, chyba nie trzeba tłumaczyć. To symulator gangstera. Kradniemy bryki, kopiemy tylki niegrzecznym chłopcom i odwalamy całą brudną robotę, którą przydzielą nam zwierzchnicy. Dostaniemy do swojej dyspozycji wiele broni pochodzących z tamtego okresu. Będzie bejzbol (to podstawa), Magnum, Colt 1911, Tommy Gun, Thompson, Pump-action shotgun, US Sniper Rifle M1903 A4, koktajle Mołotowa, granaty i kilka innych.

Mafia posiada następujące tryby: trening, swobodna jazda i story. Przez długi czas krążyły plotki, że w wersji PC znajdzie się tryb multiplayer, ale tak się nie stało. Być może znajdzie się coś takiego w konsolowej wersji.

### Wejdź do Rodziny

Klimat to jedna z najważniejszych spraw w takich produkcjach. Spójcie na GTA. Przy Getaway wygląda jak samochodzik z klocków przy Ferrari, a mimo to sprzedaje się o niebo lepiej. Nie trudno dostrzec, że w Mafii postawiono na realistyczną grafikę. Miasto to 12 mil kwadratowych ulic, skrzyżowań i budynków. Tych ostatnich jest podobno ponad czterysta sztuk.

Miasto podzielone jest na kilka dzielnic - China Town, Down Town, Oakwood i inne. Każda z nich ma swój własny, niepowtarzalny klimat. Trafimy nawet na przedmieścia i trochę się pościgamy. Podobnie, jak w GTA:VC, bez większego problemu wejdziemy do środka budynku w celu wykonania zadania. Wszystko stworzono z największą dbałością o szczegóły. Autorzy z Illusion Softworks obejrzeli dziesiątki filmów traktujących o tamtym okresie, zebrali wiele zdjęć i książek. To wszystko sprawia, że w nasze ręce trafi produkt dopracowany pod każdym względem.

W wersji pecetowej Mafia miała naprawdę dobrą grafikę, zwłaszcza jakość tekstur była nadzwyczajna. Wygląda na to, że taką samą jakością będziemy mogli się rozkoszować tylko na Xboxie.

Ale nie chodzi tylko o ilość polygonów na ekranie. Auta (będzie ich około sześćdziesiąt), postacie i całe miasto mają być bardzo sugestywne. Malkontentów na pewno ucieszy fakt, że samochody da się okładać bejzbolem, a skutki złego traktowania autka są o wiele bardziej realistyczne niż w GTA: VC.

### All these small things

Zaczynamy jako szeregowy „żołnierz" i na samym początku nasze zadania sprowadzają się do prowadzenia taksówki. W miarę postępów zyskujemy zaufanie szefów i rośniemy w siłę. W końcu sami zostaniemy grubą rybą. Podczas naszej przygody spotkamy około pięćdziesięciu postaci, z którymi będzie można wejść w interakcję. Misje są raczej liniowe, choć podobnie jak w GTA, da się je wykonać na różne sposoby. Gra prowadzi za rączkę i nie powinno się zdarzyć zagubienie w wielkim mieście. Wszystkie obiekty mają jakieś znaczenie dla rozwoju fabuły, której zawiłości są odkrywane przed nami w postaci krótkich, lecz treściwych scenek.

Podobnie jak pozostałe dwie gry gangsterskie, o których już tu wspominałem, Mafia nie jest przeznaczona dla młodszego odbiorcy. Będąc gangolem nie da się uniknąć widoku krwi, czy też innych mało przyjemnych rzeczy. Nie wspominałbym o tym, gdyby nie fakt, że w tym tytule potrącenie przechodnia wiąże się z oglądaniem przedśmiertelnych konwulsji i słuchaniem błagań o pomoc. Jest duże prawdopodobieństwo, że w wersjach na czarne pudła zostanie to wycięte, ponieważ badania rynkowe dowodzą, że w gry video ciągle przycinają młodsi gracze.

Zapomnijcie o luzactwie i komiksowym klimacie. Mafii o wiele bliżej do Getaway, niż do GTA.

### Czekamy!

Mafia na PC została okrzyknięta jedną z lepszych gier ubiegłego roku (hehehe, oni jeszcze nie mieli wtedy GTA: VC), więc wszystko wskazuje na to, ze na konsolach też może sporo namieszać. Ale o tym przekonamy się dopiero w marcu.

## Newsflash

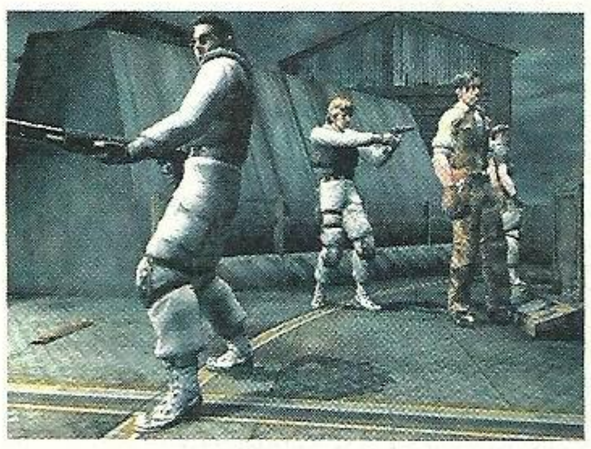
■ Sprzedaż PS2 Online Adaptora nie idzie za oceanem tak, jak spodziewało się tego Sony. Z zaplanowanych do końca roku 2002 czterystu tysięcy Adaptorów sprzedała się zaledwie połowa. Nie mamy wprawdzie jeszcze dostępu do danych ze świąt, ale trudno przewidywać, że w ciągu miesiąca sprzeda się tyle, ile w ciągu trzech poprzednich miesięcy. Choć kto wie? Święta to bardzo gorący okres. Jak się dowiedzieliśmy, w USA niewiele ponad połowa użytkowników korzysta z połączenia szerokopasmowego (57%) - pozostałe 43% używa połączenia modemowego o prędkości 56K. Jest to o tyle interesujące, że w Europie nie będzie w ogóle możliwości korzystania z połączenia 56K - tylko łącza szerokopasmowe. Ciekawe, na jakiej podstawie Sony uważa, że w Europie wszyscy korzystają z szybszego dostępu do sieci niż w USA?

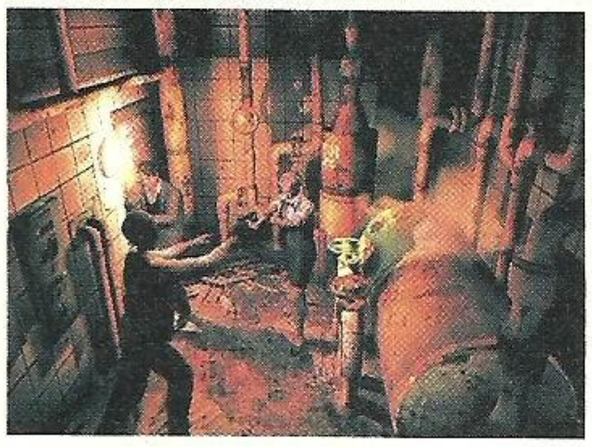
■ Pro Evolution Soccer 2 w ciągu pierwszych czterdziestu dni sprzedaży w Europie rozeszło się w liczbie ponad jednego miliona egzemplarzy. Czyli Europa dorównała pod tym względem Japonii, gdzie protoplasta PES2 - Winning Eleven 6 - sprzedało się w niemal identycznym nakładzie, tyle że w ciągu dwóch miesięcy. Cieszy nas to bardzo i tak samo cieszy przedstawiciela Konami of Europe – pana Kunio Neo. Ale mamy do pana Neo (hehehe, co za przypadek...) jedną bardzo gorzką uwagę - dlaczego wersja WE6 FE, która pojawiła się w Japonii w zaledwie półtora miesiąca po europejskiej premierze PES2 ma aktualne składy, a nasz PES2 nie? Litościwie nie wspomnimy o innych usprawnieniach. Może Konami zaczęłoby wreszcie traktować Europę na równi z Japonią, skoro PES2 sprzedaje się w identycznym nakładzie, jak tam WE6?
Pomimo tak wspaniałych osiągnięć sprzedaży PES2, FIFA 2003 sprzedała się lepiej... Tyle, że jej wyniki są sumą sprzedaży z wszystkich platform. Jak wiadomo FIFA 2003 ukazała się na wszystko na co tylko mogła, zabrakło tylko wersji dla kuchenek mikrofalowych i lodówek, ale sądzimy, że i to kiedyś nastąpi. Na PlayStation 2 i tak króluje PES2, ale nasze zdanie jest takie - Konami! Podzielcie się z innymi platformami tą najwspanialszą z piłek. Niech inni też zaznają tej przyjemności. Nie wykluczamy tu również pecetowców - im przecież też się coś od życia należy.

■ Jak donosi jedna z japońskich gazet, Nintendo przegrało w sądzie sprawę z firmą Entarbrain. Nintendo oskarżyło pozwanego o naruszenie praw autorskich i produkcję gry bardzo przypominającej ich serię Fire Emblem (która to nigdy nie opuściła granic Japonii, jak i zresztą ta druga, podobno ściągnięta). Sprawę komplikował trochę fakt, iż założyciel oskarżonej o plagiat firmy pracował wcześniej w wielkim N przy produkcji wspomnianej serii. Tokijski sąd regionalny orzekł, że Nintendo nie posiada praw do znaku towarowego „Emblem" oraz, że żadna z postaci z oryginalnej serii nie została skopiowana. Tym samym zarzuty w sprawie, która zaczęła się jeszcze w roku 2001, zostały odrzucone. Nintendo już zapowiedziało apelację.

# Resident Evil Online

## PS2 Nowe info i screenshoty!

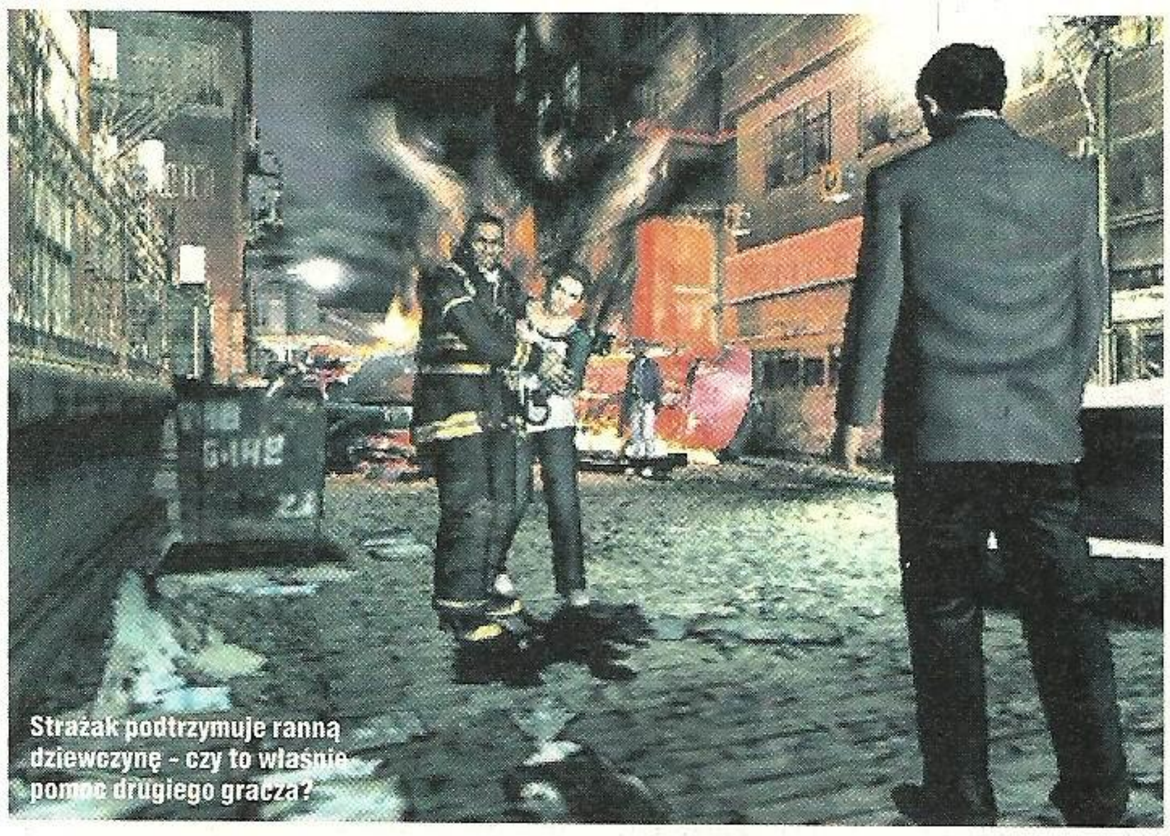




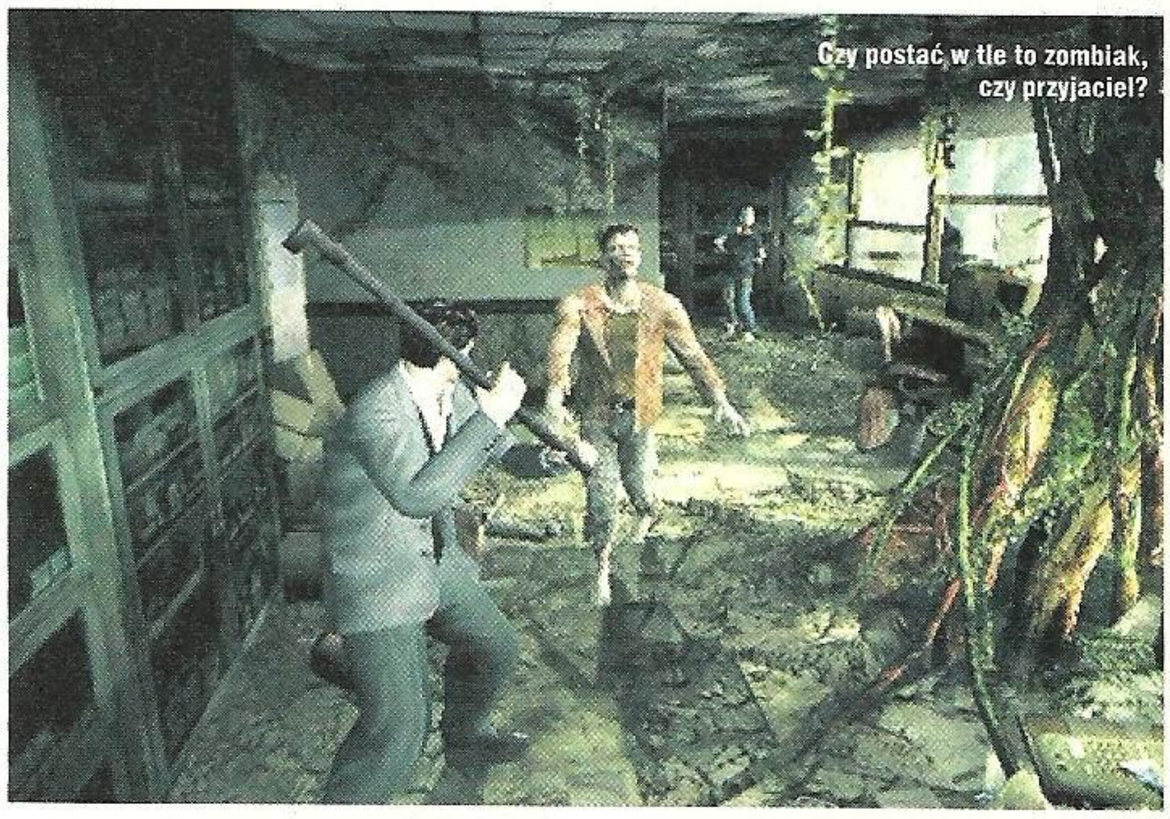
Z Capcom wypłynęło kilka kolejnych informacji i screenshotów. Jesteśmy bardzo napaleni na tę pozycję, więc nie mogliśmy sobie odmówić przyjemności podzielenia się tym z Wami. Chyba już wiecie, że twórca serii, Shinji Mikami, jest zainteresowany tylko GameCube, więc za tę grę będzie odpowiedzialny Noritaka Funamizu (wcześniej stworzył między innymi Street Fightera II). Odkryto dodatkowy szczegół dotyczący interakcji między postaciami. Gracze będą mogli podnieść zranionego kolegę i pomóc w dalszej drodze. Wiemy też coś więcej na temat komunikacji - w ruch pójdą klawiatury. Autorzy nie chcą jednak, żeby porozumiewanie się zajmowało graczom zbyt wiele czasu. Powinni raczej skupić się na akcji, dlatego też Capcom nie przywiązuje zbyt dużej wagi do sposobów werbalnej interakcji między postaciami.

Teraz dwie najważniejsze rzeczy. Po pierwsze, gra pozwoli bawić się zarówno przy wykorzystaniu szybkiego łącza, jak i modemu. Po drugie, nie będą pobierane żadne opłaty za grę w sieci. Wspaniale, prawda? Capcom wie, jak rozgrzać zniecierpliwionych graczy do czerwoności. Premiera w Japonii już się zbliża, a wtedy być może przepadniemy w Racoon City na dobre.

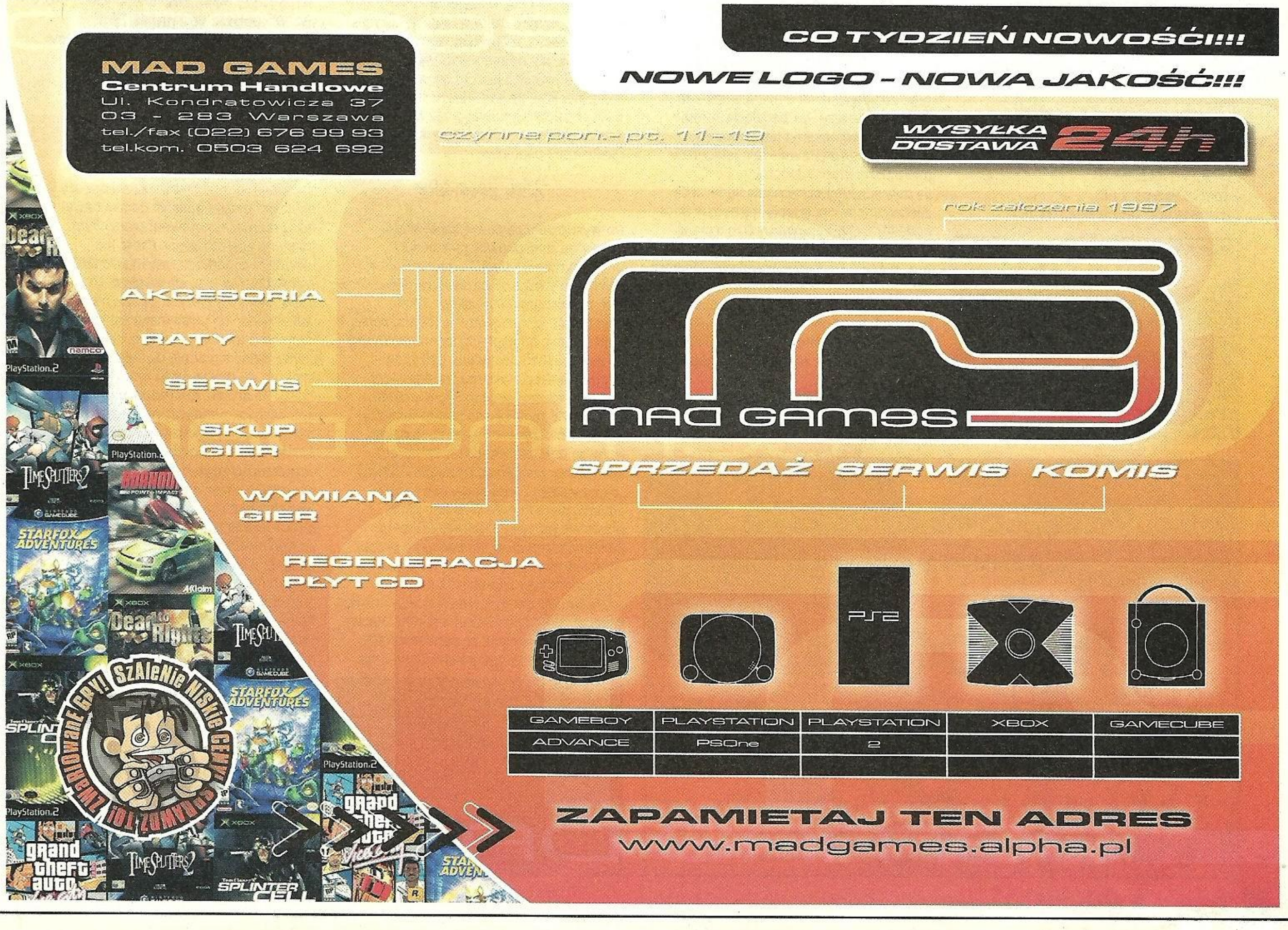
Nie pytajcie w mailach: ,,kiedy u nas", bo na razie nie wiadomo.



Strażak podtrzymuje ranną dziewczynę - czy to właśnie pomoc drugiego gracza?



Czy postać w tle to zombiak, czy przyjaciel?

# Xbox Live czyli konsola w sieci

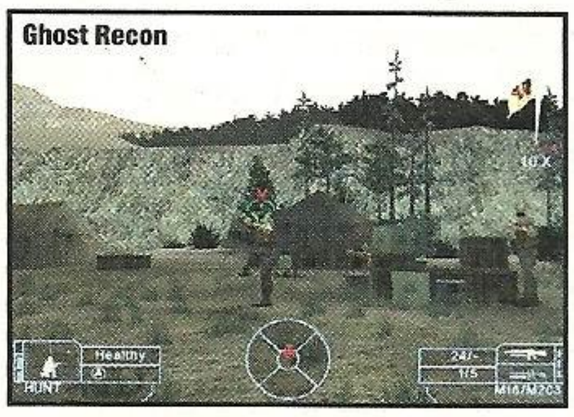
***Xbox Live od czasu, kiedy został zapowiedziany, wzbudzał dużo emocji. Miała być rewolucja na miarę grafiki 3D. Czy tak się stało?***

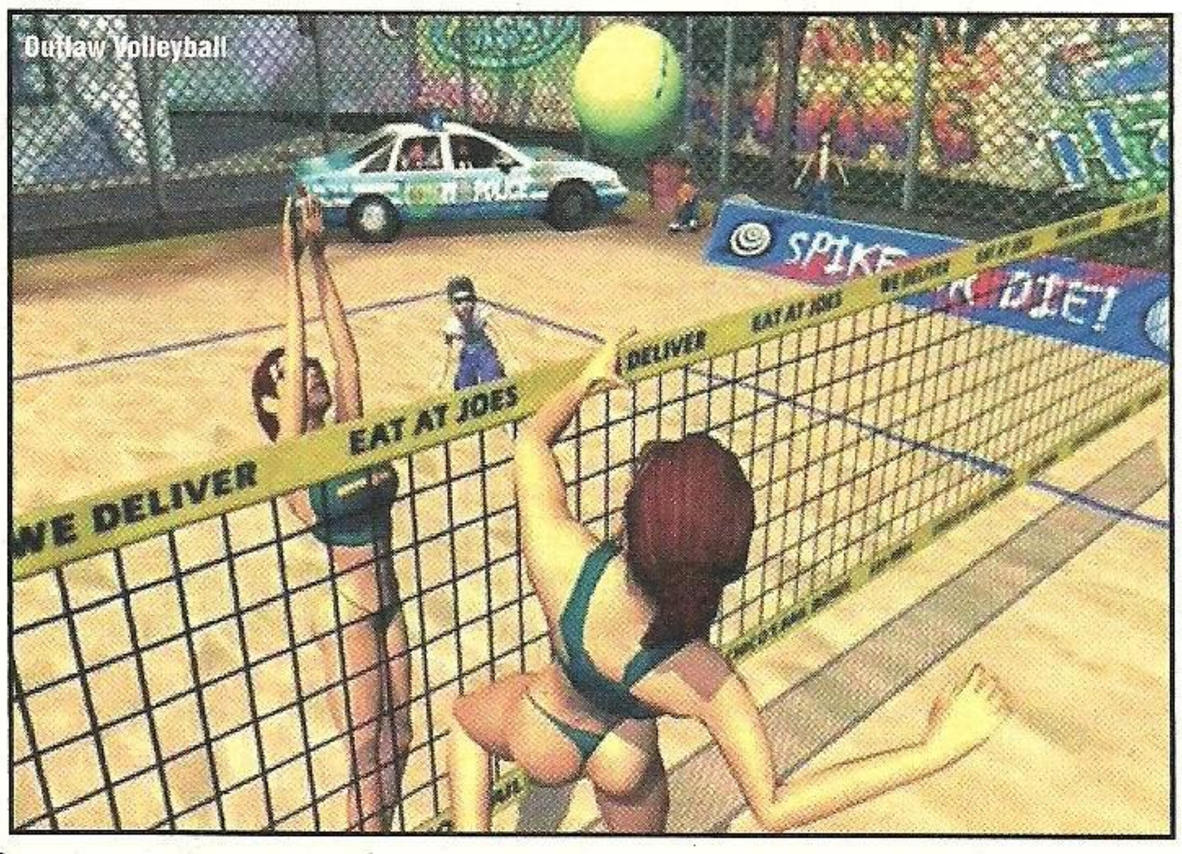
Zamknijcie oczy i przypomnijcie sobie chwilę, kiedy po raz pierwszy zobaczyliście trójwymiarowego Tekkena na PSX, lub jakąkolwiek grę w pełnym 3D z pięknymi teksturami. Pamiętacie, jakie towarzyszyło temu uczucie podniecenia? MS chce, abyśmy podobnie poczuli się wchodząc do Xbox Live.

## Nigga who?

Czym jest Xbox Live? Dla tych, co przespali ostatnie sześć miesięcy - krótka definicja. Xbox Live to sieciowa usługa przeznaczona dla gier. Wyłącznie dla gier. Nie przejrzycie dzięki niej stron WWW ani nie ściągniecie maili. Choć myślę, że zdolni koderzy szybko wymyślą jakieś przeglądarki, a może i z czasem sam MS coś wyda.
Xbox Live ruszył z wielkim impetem w USA. Pierwsza partia 150.000 zestawów umożliwiających korzystanie z systemu (tzw. Starter Kitów) rozeszła się w przeciągu paru dni. Jeden z szefów zarządu Microsoft skwitował to krótko, stwierdzając, że Live będzie tym, co odróżni Xboxa od innych konsol. Faktycznie jego firma ma się z czego cieszyć, ale z drugiej strony barykady Sony rozsyła dokładnie takie same wieści głoszące, że ich Adaptory także rozchodzą się jak ciepłe bułeczki. Jak się jednak przekonacie czytając ten artykuł, przepaść dzieląca pod tym względem Sony od Microsoftu jest tak olbrzymia, że ta pierwsza firma nie będzie już jej w stanie przeskoczyć. A już na pewno nie za czasów PS2.
Microsoft opublikował listę gier, które będą obsługiwać połączenie sieciowe. Oto ona:

**Halo 2**
**Counter Strike**
**Marvel vs. Capcom 2**
**Capcom vs SMK 2 EO**
**Phantasy Star Online Episode 1&2**
**Soldier of Fortune 2**
**Project Gotham Racing 2**
**Rainbow Six: Raven Shield**
**Top Spin**
**Shining Lore**
**Sprinter Cell**
**MX Superfly**
**Midtown Madness 3**
**Unreal Championship**
**Moto GP**
**MechAssault**
**Outlaw Volleyball**
**Whacked!**
**NHL 2K3**
**NHL Fever 2003**
**Ghost Recon**
**True Fantasy Live Online (tytuł roboczy)**
**Sudeki**
**Serious Sam**

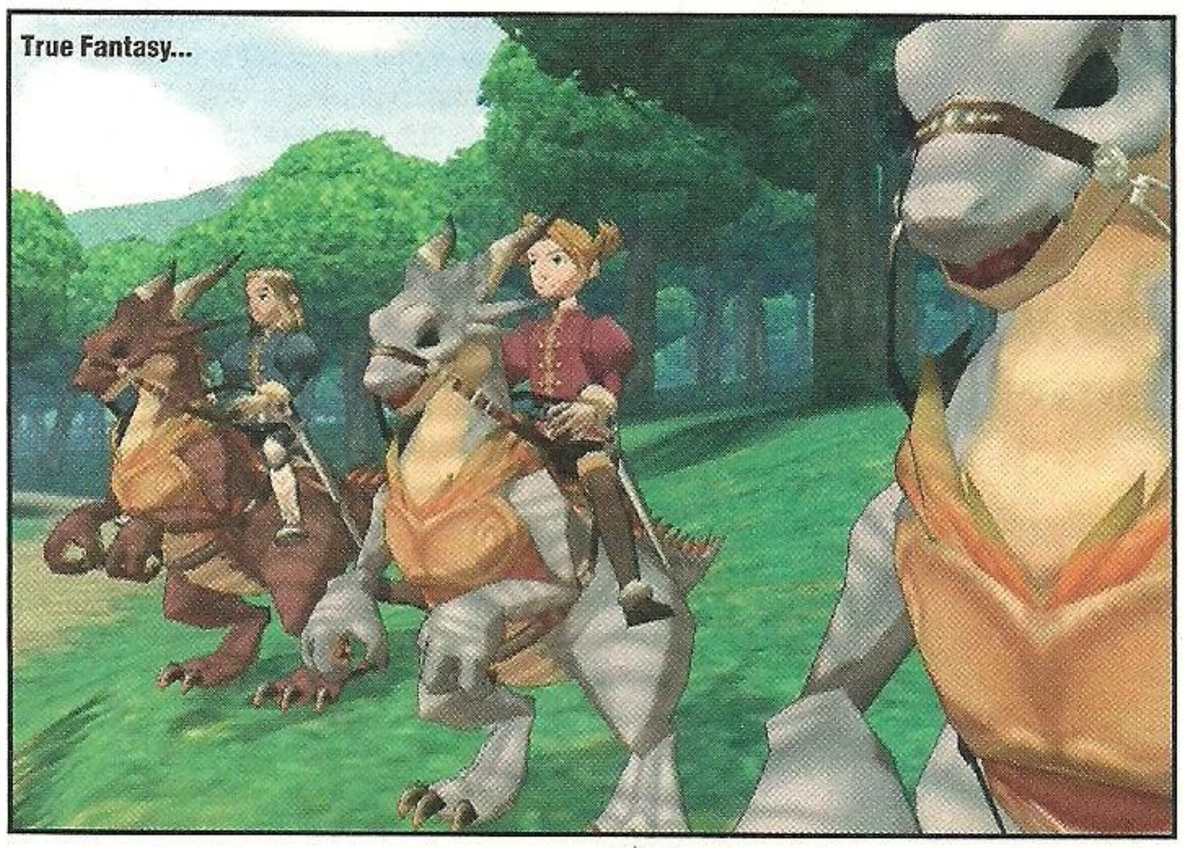



Lista jest oczywiście znacznie dłuższa (kogo interesuje football amerykański?), powiększa się z dnia na dzień i obejmuje kilkadziesiąt pozycji, które mają się ukazać jeszcze przed końcem roku 2003, ale i tak najgorętszą pozycją jest sequel dla fantastycznego Halo.

## Nigga what?

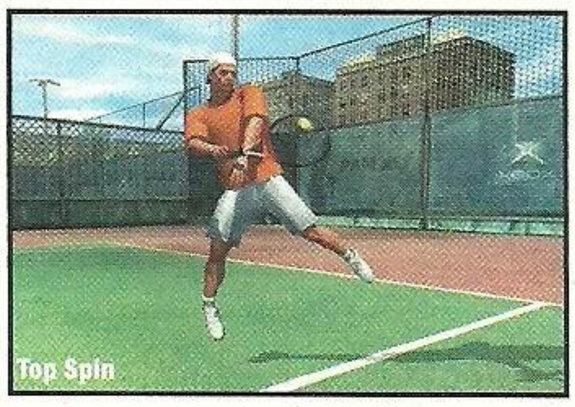
Co będzie potrzebne do korzystania z tej usługi? Xbox, szybkie łącze, gry z opcją online i wykupiony zestaw startowy.
Co dostaniemy wraz z owym zestawem? Mikrofon, dysk startowy, kod otwierający rok grania w sieci, instrukcję.
O słuchawce przeczytacie w osobnym akapicie. Dysk startowy sprawia, że w „menu" pojawia się opcja „Live". Oprócz tego znajdują się na nim dwie gry. Nie wiadomo jeszcze, jak będzie w Europie, choć mam chrapkę na darmowe PSO, dodawane do zestawu - tak, jak będzie miało to miejsce w Japonii.
Są dwa sposoby otrzymania kodu. Jeśli zestaw kupimy w sklepie, to będzie on w pudełku. Jeżeli zamówimy Live'a przez sieć, dostaniemy kod w mailu, a paczkę z mikrofonem i dyskiem przyniesie listonosz.
Samego Xboxa podłączymy do netu na trzy sposoby. Bezpośrednio do kabla, przez huba, lub dzięki Windowsowemu ICS (Internet Connection Sharing). MS postarał się, aby wszystkie te sposoby działały bezproblemowo.
Niestety, nasze domysły na temat płatności za Live'a okazały się słuszne. Poza drogim stałym łączem, trzeba jeszcze




będzie za każdy rok zabawy w sieci zapłacić około pięćdziesięciu dolarów. System płatności będzie najprawdopodobniej działał podobnie jak ryczałt na Internet poprzez modem – co jakiś czas (w przypadku Xboxa co rok) trzeba udać się do sklepu po płytkę odblokowującą nam następny rok zabawy. W pudełeczku znajdziemy zaklejone hasło, które dla naszego dobra powinno zostać zapamiętane i zniszczone. System zarejestruje nas jako użytkowników i przedłuży licencję. Może brzmi to troszkę skomplikowanie, ale w gruncie rzeczy jest bardzo proste. Sęk w tym, że to 50$. Niby raz na rok, ale do tego wszystkiego dochodzi przecież jeszcze cena gier. Jeśli zastanawiacie się nad słusznością obrania takie strategii sieciowej przez MS, to przeczytajcie, co dostaniemy za te pięćdziesiąt papierów.

## Live your Life

Po wykupieniu zestawu startowego, należy go zainstalować na konsoli i podłączyć się do sieci. Tu zaczynają się różnice w stosunku do strategii Sony. Xbox Live to zintegrowana usługa. Każdy użytkownik przy rejestracji zakłada sobie konto, które zabezpiecza czterocyfrowym hasłem. Jest to tak zwany Gametag – prywatna wizytówka gracza. Nasz login jest niezmienny, więc należy się dłużej zastanowić zanim go sobie wybierzemy. Przecież nikt nie zrozumie, co oznacza ksywka: 0rI6InA1 6An65T3r i po prostu skończymy zaszufladkowani jako kolejny „dziwny koleś". Jeśli będziemy chcieli zmienić niefortunnie wybrany login, pozostaje już tylko kupienie drugiego pakietu startowego. Na początku gracze narzekali na to rozwiązanie, ale przecież zostało ono wprowadzone z prostych przyczyn. MS chce za wszelką cenę uniknąć jakiegokolwiek zamieszania w sieci. Nazwa i hasło są zapisywane na serwerach MS, tak więc możecie być pewni, że nikt nie




podszyje się pod Was. Dzięki Gametag bardzo łatwo odszukać swoich znajomych. Jeśli z kimś się zaprzyjaźnimy, wymieniamy się Gametagami i zapisujemy swojego nowego przyjaciela na liście kontaktów (do 100 zapisów). Od tego momentu będziemy w stanie sprawdzić, czy dany osobnik jest online, w co ewentualnie gra oraz zaprosić go do wspólnej zabawy.
Live oferuje ponadto kilka ułatwień dla tych, którzy nie chcą się za bardzo męczyć nad szukaniem odpowiedniej osoby do gry. Na pierwszy ogień idzie Quick Match, który ustawia połączenie z najbliższymi graczami. A OptiMatch wyszykuje osoby będące na tym samym poziomie doświadczenia (prawdopodobnie podliczając ilość wygranych meczy).

## Komunikacja

Od dawna MS twierdził, że jedynym sposobem porozumiewania się między graczami będzie gadanie do słuchawki dostarczanej z zestawem startowym. Najpierw zastosowania. Część już ujawniliśmy podczas testowania SOCOMa – wprawdzie na PS2, ale wygląda to podobnie. Po pierwsze, będzie można go wykorzystać do wydawania konsoli komend podczas gry offline. Jak na razie chyba żadna z gier nie oferuje czegoś takiego, ale myślę, że to tylko kwestia czasu. Po drugie, gry muzyczne. Jest to mój wymysł, ponieważ nikt jeszcze nie zapowiedział wydania gry karaoke w Stanach ani w Europie, ale może dzięki popularności tego komunikatora ktoś wreszcie o czymś takim pomyśli.
Jeśli chodzi o rozrywkę w sieci, to zastosowania zależą już tylko od kreatywności graczy. Można ustalać taktykę, wyśmiewać i obrażać przegranych, lub po prostu gawędzić o pogodzie.
Plusy tego rozwiązania nasuwają się same. Ręce przez cały dzierżą pada i dzięki temu nie tracimy kontroli nad grą. Werbalna komunikacja jest o wiele efektywniejsza i szybsza od wypisywania linijek tekstu. W szybkich potyczkach, na przykład w takim Unreal Championship, jest to niemal wybawienie.
Xbox pozwala w różny sposób maskować nasz głos. Możemy zmienić go tak, aby inni słyszeli „metaliczną" lub "przyduszoną" barwę. Szybko jednak okazało się to niewypałem, ponieważ prawie każdy z tych stylów jest okropnie drażniący. Innym

ogromnym plusem jest możliwość wyciszenia wkurzających nas gości.
I na koniec krótko o wadach. A raczej o jednej...
Co z graczami, którzy posiadają wolniejsze łącza? Nie wydaje mi się, żeby MS był w stanie czynić cuda i odpalić grę plus porozumiewanie się przy pomocy mikrofonu na 128 kb połączeniu (ma ktoś SDI?). Czy w takim wypadku gracz ma być całkowicie odcięty od reszty? Na szczęście coraz częściej słyszy się plotki, że MS w końcu dopuści porozumiewanie za pomocą klawiatury.

## Gimme more

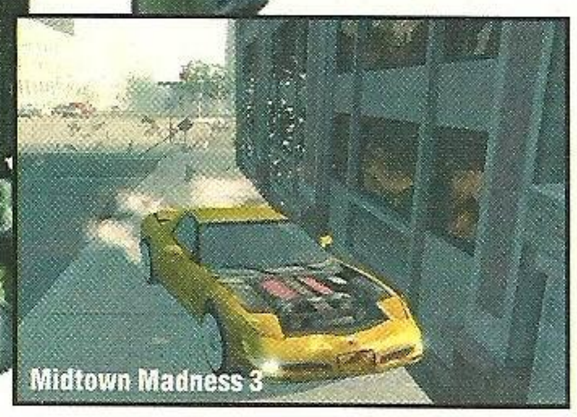
Chcecie wycisnąć jak najwięcej się da z Waszych ukochanych gier? Nie ma nic prostszego. Xbox Live daje idealną szansę! Co takiego dostaniemy? Wytłumaczę to na najprostszym przykładzie. Half Life z peceta. To kultowa gra, która doczekała się niezliczonej ilości dodatków. Jeśli samą podstawową grę przechodzi się w dwadzieścia godzin, to po ściągnięciu wszystkich dodatków, modów, nowych poziomów, skinów, czy broni czas zabawy wydłuży się niebotycznie. Przeszliśmy piętnaste rozszerzenie pod tytułem „Aliens", a w sieci czeka już dwadzieścia innych do ściągnięcia. Coś podobnego oferuje X. W środku siedzi przecież 8 GB HDD, na który wciśnie się bardzo dużo rzeczy, ale... Nie wszystkie bonusy trzeba bezpośrednio ściągać z netu. Niektóre gry mają już zapisane na płycie te dobra i wystarczy wybulić za klucz, które je odblokuje. Korzyści z takiego rozwiązania są oczywiste. Po pierwsze, nie trzeba czekać, aż level znajdzie się na naszym HDD. Po drugie, taki klucz zajmuje o wiele mniej miejsca na twardzielu niż duży plik z bonusem. Choć na razie ilość takich dodatków liczymy w sztukach, jest tylko kwestią czasu, aż ujrzymy dziesiątki albo i setki rozszerzeń. Niech tylko producenci dadzą fanom narzędzia do edycji - tak, jak w THPS4 na PS2...
A teraz przełóżmy to na Xboxową rzeczywistość. Kupujemy Halo 2, które dajmy na to ma dwadzieścia poziomów, ale w miesiąc po premierze w sieci jest już drugie tyle. Tak więc, zamiast skończyć zabawę w weekend, gramy przez cały tydzień w ukochaną grę! Aha, dodam tylko, że wszystko, absolutnie wszystko na razie można ściągnąć za darmo. I miejmy nadzieję, że MS nie przyjdzie do głowy kazać sobie za to płacić. Choć patrząc na plany tej firmy, to chyba nie ma na to szansy. MS chce, aby w niedługim czasie 20-30% gier na Xboxa było kompatybilnych z Live. Podobno planują też zaprojektować Xboxa 2 i gry na niego tak, aby wszystkie miały opcję online. A wtedy profity za ściąganie dodatków mogłyby być dużą częścią przychodu tej firmy. Czy możecie sobie wyobrazić gry w całości ściągane z netu? Za trzy

Halo 2

lata takie fantazje mogą stać się rzeczywistością.
Przyjrzyjmy się, co MS już udostępnił na przykładzie MechAssault. Są trzy nowe mechy, osiem poziomów i dwa nowe tryby gry. Mało? Może i tak, ale pamiętajcie, że to dopiero początek. Ściągnięte dodatki będzie można swobodnie wykasować z poziomu konsoli. Co więcej, da się je zapisać na karcie pamięci i zanieść do kumpla, który nie posiada Live'a - u niego będą działały offline.

## Wzloty i upadki

Niektórzy odnotowali zupełnie irracjonalne kłopoty z Live. Podczas gry w sieci konsola wyrzucała napis „Brudna płytka" i rozłączała się. Według ludzi odpowiedzialnych za poprawne funkcjonowanie sieci najprawdopodobniej dzieje się tak w najstarszych Xboxach, które zaopatrzone były w inny czytnik DVD. W takim przypadku Xboxy są naprawiane lub wymieniane za darmo, nawet jeśli skończyła się gwarancja. To się nazywa gest. Dla nas sprawa jest nieco dziwna, ale najważniejsze, żeby Microsoft jakoś sobie z tym poradził. W końcu nikt nie kupi Live'a, jeżeli będzie miał wątpliwości, czy zadziała. Brian McDonald, jeden z beta testerów Xboxowej sieci powiedział, że podczas testów wszystko szło idealnie, ale teraz ma ciągle kłopoty. Możliwe, że problemy wynikają stąd, że Microsoft nie dogadał szczegółów z dostawcami sieci w krajach, w których działa Live. Inną sprawą są spowolnienia. Jak donoszą gracze, nie ma ich prawie wcale. Da się je zauważyć tylko w chwilę po załadowaniu poziomu lub ponownym pojawieniu się na planszy. Widać, że ograniczenie usługi Live tylko do broadbandu wychodzi jej i graczom na dobre. Dość ciekawe problemy miał redaktor jednego z zachodnich serwisów. Jak donosi, miał trudności z połączeniem się ze znajomymi w MechAssault. Innym razem Live pokazywał, że brał udział w kilku sesjach na raz. Jakimś dziwnym sposobem Xbox Live umieścił go w kontinuum czasowym. Jakiś czas później jego głowa eksplodowała...


Midtown Madness 3

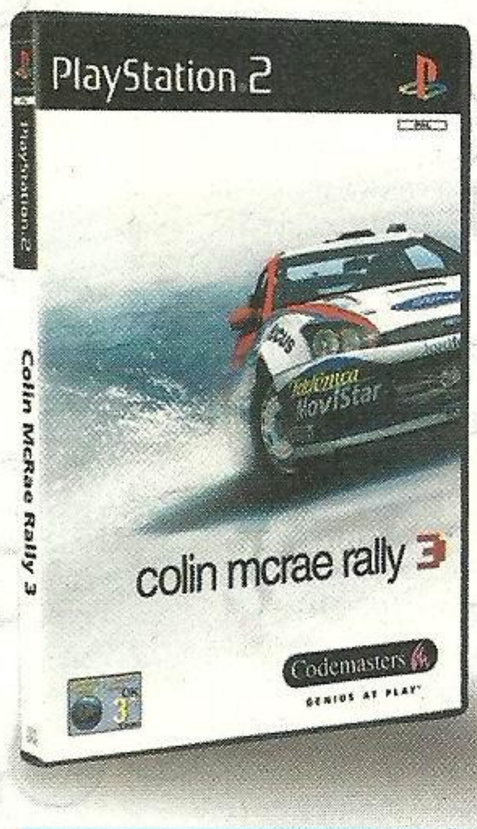
## Eureka?

14 marzec 2003. Xbox Live wyląduje wtedy w Europie. Ale nie w Polsce. Przecież jeszcze nie jesteśmy w Europie, prawda? Może jak nas wpuszczą, to MS łaskawie pomyśli o ludzikach znad Wisły. Trzeba będzie kombinować i importować zza granicy. Na szczęście w Internecie nie ma granic i jeśli ktoś ściągnie sobie zestaw startowy, to bez problemów powinien sobie pograć. Ale czy nie było o wiele milej, gdyby można było się skierować do najbliższego sklepu i kupić cały komplet od ręki?

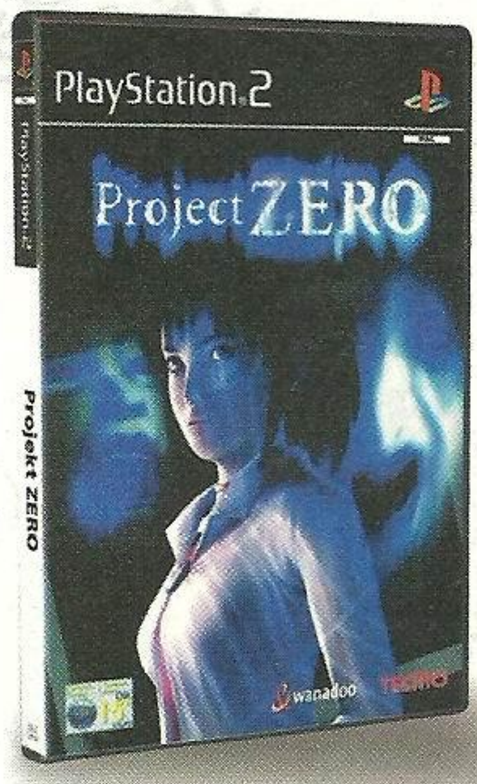
## Podsumowanie

Live jest bardzo interesującym rozwiązaniem. Zakłada stworzenie infrastruktury, którą wykorzystają potem kolejne generacje konsol Microsoftu. Kłopoty są z pewnością jedynie przejściowe, poza tym - przecież to pierwsze kroki stawiane na jeszcze nieutwardzonym gruncie. Wystarczy spojrzeć na listę tego, co oferuje Live - PS2 Online wypada blado. Ludzie z MS doskonale zdają sobie z tego sprawę, ponieważ w ramach promocji swojej usługi wysłali do zachodnich pism bardzo ciekawy zestaw, pokazujący jak Sony podchodzi do gier sieciowych. Zestaw ów składał się z kilku elementów. Między innymi były to dwa kubki połączone sznurkiem, mające reprezentować poziom komunikacji między graczami używającymi PS2 do grania w Internecie. Były też paletki mające umilić czas oczekiwania na połączenie z serwerami oraz kilka innych gadżetów, które ośmieszały usługę konkurencji. Widać, że MS bardzo poważnie podeszło do walki na tym polu i już na samym starcie oferują o wiele więcej niż przeciwnik. Być może Live będzie tym argumentem, który przekona rzesze graczy do zakupu Xboxa. Która usługa zdobędzie większą popularność w skali światowej - zestaw Sony plus darmowe granie w sieci w większość tytułów, czy płatna, ale oferująca o wiele więcej propozycja MS?
Czas pokaże.
[Janush & OG]

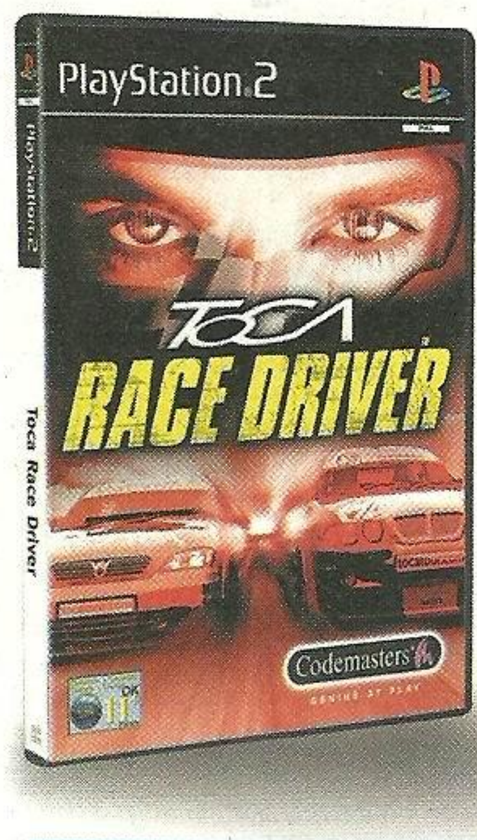
GRY. TWOJA PASJA. NASZA SPECJALNOŚĆ.
wirtualny świat
www.wirtualny.com
Telefon: (0 prefix 22) 519 69 69
poniedziałek - piątek: ... 8:00 - 18:00
soboty: ... 10:00 - 14:00



Colin McRae Rally 3 — W sprzedaży 6-XI-2002 — 209 zł



Projekt Zero — Już w sprzedaży! — 189 zł



Toca Race Driver — Już w sprzedaży! — 219 zł

ZAMÓW WSPANIAŁE GRY
W WIRTUALNYM ŚWIECIE
WWW.WIRTUALNY.COM,
TEL. (0-22) 519 69 69

# Newsflash

■ Sony oficjalnie ogłosiło, że w najbliższym czasienie planuje żadnych obniżek cen swojej konsoli w Europie. Tym samym plotki o świątecznych promocjach okazały się być niestety nieprawdziwe. Możliwe, że ostra polityka Sony jest spowodowana niezłymi wynikami sprzedaży PS2 w Europie. Skoro dobrze idzie po starej cenie, po co ją zmieniać? Biznes jest brutalny.

■ Square zapowiedziało dodatek do FF XI w wersji PC pt. „Vision of Girade". Rozszerzenie ma zawierać wszystkie wydane dotąd dodatki i patche oraz całe mnóstwo nowości – kolejne miasta, summony, postacie i zdolności. Oczywiście wersja na PC dostepna jest tylko w Japonii. Dajcie nam tę grę!

■ W związku problemami finansowymi Sega postanowiła wydać niektóre gry w nowych wersjach na innych platformach. Chodzi o to by podreperować trochę budżet bez specjalnego wysiłku nad nowymi tytułami. Na razie brak szczegółów.

■ Pośród recesji znalazła się jedna firma, która nie ma powodu by użalać się nad swoimi finansami. Namco przedstawiło swoje dochody, które wyniosły o 64% więcej niż było to planowane. Wzrost zysków jest zasługą Tekkena 4 i Dead to Rights, które sprzedają się doskonale.

■ Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball dostało w Japonii znaczek "18 + Only". Jak nietrudno się domyślić, oznacza to, że gra została przeznaczona dla ludzi pełnoletnich. Czemu aż tak surowa ocena? Japonia to kraj inny niż wszystkie.

■ Nec Interchannel zapowiedziało wydanie trzech nowych gier na Dreamcasta. Są to Pia Carrot 3, Majyo no Otya Kai i Episode of the Clovers. Wszystkie trzy to randki. No comments.

■ Nintendo ogłosiło, że w pierwszym tygodniu sprzedaży Metroid Prime rozeszło się w nakładzie 250 tysięcy sztuk, a Metroid Fusion na Advance'a w ilości 100 tysięcy. Nie są to może rekordowe wyniki, ale dobrze wiedzieć, że jednak ktoś kupił GC.

■ Residenty z GC pozostaną exclusivami tej konsoli – zapowiedziało Capcom. RE 0, RE 1, i RE 4 nie ukażą się tym samym na innych platformach. Natomiast RE Code: Veronica nie został objęty tą wyłącznością.

■ Activision odwołało wydanie Rally Fusion na GC. Jako przyczynę tego drastycznego posunięcia firma podała „niespodziewane problemy produkcyjne". Złośliwi mówią, że gra po prostu była kiepska.

■ Rockstar zapowiedział, że Midnight Club 2 zostanie wydany na PS2, Xboxa i Peceta. Tym razem graczom przyjdzie zmierzyć się na ulicach Paryża, LA i Tokio. Dan Houser, zastępca szefa Rockstar, powiedział: „MC na nowo zdefiniowało gatunek wyścigów samochodowych, oferując nowy stopień swobody i oryginalny styl. MC 2 rozwija te idee, dodając nowe możliwości i rewolucyjny projekt gry".

# Clock Tower 3

## PS2 Nowy horror, Capcom wydawcą!

Tak, ale jeszcze jedna firma maczała palce przy jego produkcji. To Sunsoft. Gra przenosi nas do wczesnych lat XX wieku i wkłada w buty niejakiej Alyssi, wybierającej się się do tajemniczego londyńskiego hotelu. Tajemniczość owa polega na niewyjaśnionych morderstwach, zdarzających się tam nader często. A Alyssa koniecznie chce rozwiązać zagadkę i oczywiście zaczynają się kłopoty, ponieważ trafia do dziwnego świata pełnego snów, wspomnień, tajemniczych mocy i przerażających wydarzeń.
Na pierwszy rzut oka CT3 wydaje się być klonem Residenta, tylko z innym sterowaniem. Normalnym - postać idzie tam, gdzie wychylona jest gałka. Oklaski dla chłopaków z Capcom, w końcu obudzili się w XXI wieku.
Pole manewru nie będzie ograniczone tylko do jednego budynku; będziemy mogli swobodnie maszerować po całej okolicy. Dla fanów japońskiego postrzegania nastolatek mamy miłą wiadomość – panienka jest ubrana w mundurek i kusą spódniczkę, która co jakiś czas odsłania co nieco... Szczególnie, gdy Allysa chodzi na czworaka.
Alyssa jako młoda i słaba dziewczyna jest w oczywisty sposób niezdolna do noszenia mini-guna ani całego arsenału innych broni, dlatego lepiej unikać wrogów zamiast z nimi walczyć. Nie dostaniemy nawet aparatu fotograficznego (co za strata). Mamy za to wodę święconą, którą możemy prysnąć w oczy przeciwnikowi i wyłączyć go tym samym na jakiś czas z akcji. Szczególny nacisk ma być położony na elementy przygodowe, czyli eksplorację i rozwiązywanie zagadek. Ale to nie wszystko, ponieważ jest jeszcze wskaźnik strachu. Kiedy się napełni, Alyssa zacznie się trząść (ze strachu oczywiście, hehe) i nie będzie w stanie ruszyć się z miejsca.

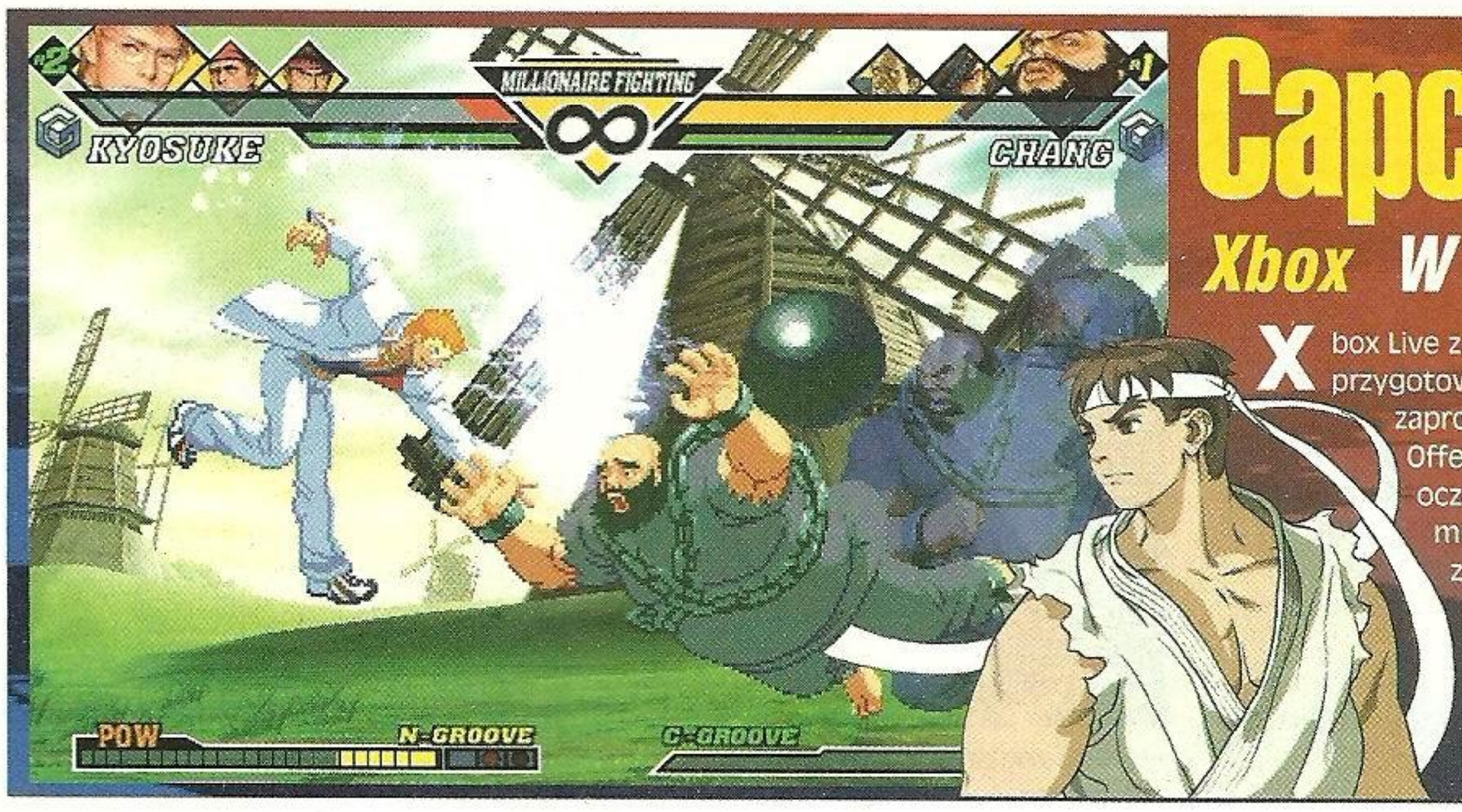
Jeśli chodzi o wizualia - w CT3 uświadczymy wiele filmików, które wręcz ociekają krwistymi smaczkami. Podobno nawet z tego powodu wydanie Clock Tower 3 miało zostać wstrzymane w USA. Co też w CT3 może być takiego, czego nie było jeszcze Silent Hill?
Gra już ukazała się w Japonii, a Capcom, jak zwykle zaprezentował kilka przepięknych filmików złożonych z renderowanych wstawek przemieszanych z właściwą grą. Rendery zrywają kask, ale urywki już nie bardzo. Niby wszystko ładne, ale strasznie bije w oczy brak antyaliasingu. W CT3 tle przewijają się stałe elementy horrorów: jest zakrwawione pianino; jakiś wybryk natury biegający z butlami na plecach; znajdzie się również taki, co bez przerwy macha siekierami i skacze po dachach. I wreszcie są nastrojowe lokacje ociekające juchą. A na dokładkę Capcom serwuje nam tytułową wieżę, klątwę i bardzo tajemniczego pana w kapeluszu. Czy wróci karzeł z gigantycznymi nożycami? Kto wie, kto wie...
Mimo, że na razie CT3 nie zaprezentował niczego odkrywczego (bo to nadal jest wariacja na temat RE i SH), to może okazać się niespodzianką. A kto z nas nie lubi niespodzianek? Wprawdzie CT3 również jest kolejną grą z serii, ale w porównaniu do poprzednich części wydaje się być usprawniona. Czekamy.

# Square Enix powołane do życia!

Dwóch japońskich gigantów konsolowych – Square i Enix – zapowiedziało, że od 1 kwietnia 2003 obie firmy połączą się! Od tej pory ich gry wychodzić będą pod znaczkiem Square Enix. O ile Square znane jest nam wszystkim doskonale, o tyle Enix nie jest tak popularne w Europie, jak w Japonii. Enix jest autorem uznanej w Kraju Kwitnącej Wiśni serii Dragon Quest, która sprzedaje się tam lepiej niż Finale. Ponadto Enix w roku fiskalnym, który zakończył się w marcu 2002 zanotował zyski w wysokości 35 milionów dolarów (przy sprzedaży na 203 miliony), a w tym samym okresie Square poniósł straty na 139 milionów przy sprzedaży wynoszącej 298 milionów. Słaba pozycja Square spowodowana jest ogromnymi stratami, jakie poniosła firma na produkcji filmu FF: The Spirits Within oraz niespodziewanie kiepską sprzedażą najnowszej, jedenastej części wielkiej serii Final Fantasy.
Square tłumaczy nadchodzącą fuzję chęcią zdobycia przypływu gotówki, która ma postawić firmę na nogi. Enix natomiast skorzysta z doskonałego międzynarodowego wizerunku Square, który ma zapewnić nowo powstałej firmie odpowiednią pozycję. Niestety w obliczu kłopotów finansowych Square to Enix stanie się dominantem w fuzji. Square zniknie z giełdy, a jego akcje zostaną zamienione na akcje Enix i będą występować pod wspólną nazwą drugiej firmy. Innymi słowy - ekonomicznie to Enix pochłania Square, a nie odwrotnie.
Prezesem Square Enix zostanie Yasuhiro Fukushima - czyli obecny prezes Enix, przewodniczącym będzie Wada Youichi (obecny szef Square), a jego zastępcą będzie Keiji Honda, szef Enix. Jak widać stanowiska zostały podzielone na korzyść Enix. Wiadomo także, że 30% udziałów w Square Enix przypadnie Fukushimie, a Sony pozostanie właścicielem 8 procent.

Przy okazji: oto pierwszy screen z Dragon Quest VIII - oficjalnie zaopowiedzianego jeszcze przez Enix na PS2. Ładn...

Square Enix, pomimo, że oficjalnie zacznie istnieć dopiero za trzy miesiące, zwołało konferencję w Tokio, na której przedstawiło swoją strategię. Fukushima powiedział, że najwyższym celem SE jest stanie się producentem najlepszych gier przy rozwoju rynku sieciowego. Prezes zapowiedział także, że firma planuje obniżenie kosztów produkcji o 1.4 miliarda jenów.
Na konferencji zapowiedziano, że zagraniczne oddziały obu firm też się połączą. Szczegóły z pewnością będą podane w najbliższym czasie. Nie chcemy wysuwać daleko idących wniosków, ale czy to początek końca Squaresoftu?




# Capcom vs SNK EO

## Xbox W marcu... W SIECI!!!

Xbox Live zapowiada się coraz ciekawiej. Do coraz liczniejszej grupy firm przygotowujących gry sieciowe dołączył Capcom, który już w marcu zaproponuje europejskim graczom Capcom vs SNK 2 EO (EO - Extreme Offence) z możliwością pełnej młócki przez Internet! Na chętnych oczekuje panteon ponad czterdziestu postaci, sześć stylów walki i mnóstwo opcji edycyjnym, dzięki którym mogą zmieniać zawodników. Dodatkową atrakcją będzie możliwość wymieniania poglądów z przeciwnikiem - dzięki mikrofonowi ze słuchawką znajdującemu się w Xbox Live. Można się wyzywać, krzyczeć razem ze swoim fighterem... Coś pięknego! A ile możliwości... Trzymamy rękę na pulsie. Z pewnością napiszemy więcej, gdy położymy łapy na tej pozycji i Xbox Live.

# Shinobi

## PS2 Graliśmy

Shinobi miało dawno, dawno temu swojego protoplastę. I co z tego? Nic. Teraz mówimy o tej i tylko o tej pozycji. A teraz się nie gra? Nie oszukujmy się, większość naszych wspomnień jest zatartych przez czas. Czy dekadę temu gry były lepsze? Wcale nie. Były hity i crapy. Zupełnie tak, jak teraz.

Przyjrzyjmy się, co siedzi w środku. O historii dowiecie się z ładnie wyrenderowanych filmików. Ale specjalnie dla Was w telegraficznym skrócie. We współczesnych czasach żyje jeszcze kilka klanów ninja. Stop. Tajemnicze moce opanowują Tokyo. Stop. Trzeba pomóc. Stop.

I to wszystko – pomagamy. Nie powiem, chłodny to pomysł, aby wystawić przeciwko sobie czołg i ninjasa. A takie akcje mają miejsce w Shinobi. Również projekty postaci zasługują na uznanie.

Szczególnie jedna panienka, która pomaga Hotsumie. Mniam...

Szybko przejmujemy kontrolę nad zamaskowanym zabójcą i zapoznajemy się z jego umiejętnościami. Siekamy mieczem, rzucamy shurikenami, skaczemy, biegamy po ścianach i poruszamy się (prawie) z prędkością światła. Ta ostatnia umiejętność często przydaje się w walce z potężniejszymi przeciwnikami, których najlepiej szybko zachodzić od tyłu. Ale to nie wszystko. Po kilku pierwszych poziomach miecz Hotsumy otrzymuje zdolność pochłaniania energii z ciał zabitych wrogów. Dzięki temu jest w stanie zadawać większe obrażenia. Ale jeżeli nie będziemy zabijać odpowiednio szybko, to energia miecza zacznie spadać. A kiedy sięgnie dna, to zacznie wysysać życie z naszego ninja.

Wszystko w Shinobi zostało zrobione raz, a potem pomnożone przez pięć, aby nie dało się go skończyć w godzinę.

Kolejne ninjowskie gry przed nami! Mowa oczywiście o Tenchu 3 oraz o ciekawie zapowiadającym, się O.TO.GI...

Na pierwszych poziomach atakuje nas jeden rodzaj ninjasów plus okazyjnie jakieś stwory. Na drugim dochodzą psy. Na trzecim wrogowie zaczynają blokować i pojawiają się psy z mieczami w zębach... Jednym z pierwszych bossów jest helikopter i wyobraźcie sobie, że później też go spotykamy. Tym razem w wersji demonicznej.

Poziomy podzielone są na mniejsze kawałki przez magiczne bramy, które otwierają się po wykończeniu wszystkich wrogów na danym terenie. Miejscówki są zazwyczaj zurbanizowane - zwiedzamy opuszczone ulice, tereny wkoło świątyń, parkingi supermarketów... W każdym z tych miejsc występuje pięć tekstur i pięć obiektów, które ciągle się powtarzają. Niektóre rzeczy da się pociachać, ale nie ma z tego żadnego pożytku oprócz tego, że czasami znajdziemy energię. Nie dajcie się zwieść temu, że Shinobi jest trójwymiarowe. Tak naprawdę wystarczy ciągle iść do przodu. Biegniemy, skaczemy, tniemy, otwieramy przejście, znowu biegniemy... I wszystko to w powtarzającym się otoczeniu. A że poziomy są duże, to i ból większy. Tym bardziej, że sejwować możemy dopiero po ich ukończeniu.

Jedyną ciekawostką w tym wszystkim są akcje, podczas których załatwimy

jednocześnie więcej niż trzech przeciwników. Wtedy nasz ninja staje w chłodnej pozie, a pociachane ciała wrogów rozjeżdżają się. To taki przyjemny drobiazg, wyciągnięty prosto z filmów anime. I o ile na początku wydaje się być to interesujące, później już tylko denerwuje. Tym bardziej, że w większości wypadków kamera ustawia się w dziwnym miejscu i na przykład widzimy tylko tyłek Hotsumy.

Doskonale słychać, że dźwięki miały przypominać te wydawane przez Genesis. Po co silić się na przywoływanie demonów przeszłości? Skoro takie kompozycje pasowały do gry sprzed dekady, to nie znaczy, że tak samo będzie na 128-bitowym monstrum, które posiada takie możliwości, że mózg paruje! Cóż nam pozostaje? Czekamy na wersję PAL, a wtedy wydamy ostateczną ocenę.

Wersja robocza Shinobi trochę nas rozczarowała... Czekamy na ukończoną grę.

# Newsflash

■ Tecmo ogłosiło współpracę z Dennisem Rodmanem. Były gwiazdor NBA użyczy swojego głosu Zackowi w Xtreme Beach Volleyball. Zapytany na ten temat Rodman powiedział: „Jestem wielkim fanem serii DoA i bardzo schlebia mi propozycja złożona przez Tecmo" poczym dodał, że „Zack jest dziki, zupełnie jak ja!". Swoją wypowiedź aktor-koszykarz zakończył stwierdzeniem „ Xtreme Beach Volleyball jest w moim typie, jeśli wiesz o czym mówię". No i jak? Wiesz? Warto jeszcze dodać, że gra zapowiadana jest na początek roku 2003.

■ Panzer Dragoon Orta będzie zawierał sporą porcję dodatków w postaci grafik z poprzednich części, różnych opisów i oryginalnej gry Panzer Dragoon – jak podaje Sega of Japan. Sega ma zamiar pozyskać bonusami starszych graczy, którzy w swoim czasie zagrywali się latając na smoku. W USA gra zapowiadana jest na 14 stycznia.

■ Microsoft nie ukrywa, że na razie Xbox nie przynosi zysków. Firma traci na gałęzi zajmującej się produkcją gier około 170 milionów dolarów kwartalnie. Związane jest to z polityką Microsoftu, która zakłada olbrzymie rozbudowanie infrastruktury dla potrzeb zdobycia rynku konsolowego. Co więcej, Microsoft zapowiedział, że zamierza wpompować kolejne dwa miliardy dolarów w promocję Xboxa! Choć sumy wydają się być iście bajońskie, dla Gatesa nie stanowią problemu. Jego kwartalny dochód z sieci wynosi 2.7 miliardów zielonych. W tej sytuacji, przy tak ogromnych zyskach nie związanych z Xboxem, Bill jest w stanie podbić świat w pojedynkę.

■ Robbie Williams został zasponsorowany przez Xboxa. Robbie rozpoczyna serię swoich koncertów w lipcu przyszłego roku w Edynburgu. Zaplanowanych zostało piętnaście występów i na wszystkich pojawi się logo Xboxa. Neil Thompson, szef działu do spraw marketingu w Europie, powiedział „Robbie tak jak Xbox, jest stylowy, ekscytujący i trafia do szerokiej widowni.[...] Robbie jako gracz także nie może się doczekać połączenia sił ze swoim ulubionym systemem – Xboxem". Obecność Xboxa na koncertach będzie głównie polegała na wyświetlaniu reklamówek firmy podczas przerw i na rozstawieniu stanowisk z konsolami, które działać będą przed występem i podczas pauz. W Niemczech dojdzie do tego jeszcze jedna promocja – będzie tam można kupić specjalny, limitowany zestaw Robbie Williams DVD, składający się z pilota do DVD dla Xboxa i płytki. Co na kompakcie jeszcze dokładnie nie wiadomo. Williams powiedział, że „Uwielbiam grać na Xboxie i robię to co noc! Teraz nie mogę się doczekać by zobaczyć jak moi fani także grają na Xboxie". Reklamowanie konsol poprzez sponsorowanie gwiazd show biznesu zaczyna być coraz bardziej popularne. Jak to śpiewa Robbie – „Single handenly raising the economy"...

# Xenosaga

## PS2 Rok temu w Japonii, za pół roku (!?) u nas

Sequel fantastycznego Xenogears? Nie do końca, choć pewne pomysły z tamtej pozycji pozostały. Twórcy z Monolith Soft twierdzą, że ten tytuł nie ma nic wspólnego z grą wydaną jeszcze na PSX kilka lat temu przez Square. Dodatkowo Xenosagę wydaje teraz Namco. To zupełnie inne uniwersum, realia i czas akcji.

Osoby, które grały w Xenogears pamiętają, że była to dziwna mieszanka klimatów fantasy i science-fiction. Xenosaga jest zupełnie inaczej zorientowana. To kosmiczna opera. Ludzkość rozproszyła się po całej galaktyce, a władzę sprawują Federacja Galaktyczna oraz Korporacja Vector. Shion Uzuki jest naszą heroiną, a zarazem naukowcem pracującym nad KOS-MOS - humanoidalną bronią zdolną obronić rasę ludzką przed obcymi zwanymi potocznie Gnosis. Istoty te mogą przeskakiwać z przestrzeni w nadprzestrzeń, dlatego żadna konwencjonalna broń nie jest w stanie ich zniszczyć. Tak w dużym streszczeniu przedstawia się rdzeń fabuły. Swoją drogą nietrudno się chyba domyśleć, że KOS-MOS to nic innego, jak piękna

niebieskowłosa dziewczyna. Ach ci japończycy...

Każdy z bohaterów ma podstawowy atak przypisany przyciskowi. Dzięki temu, wciskające je po kolei będziemy w stanie wyprowadzać różne kombosy. Oprócz tego jest określona liczba punktów przydzielonych na daną rundę. Nie trzeba wykorzystywać ich wszystkich, a te pozostawione przechodzą na następną turę i tym samym ładują pasek AP. Kiedy już go naładujemy jesteśmy w stanie wypuścić atak specjalny lub przyśpieszyć działanie bohatera. Wtedy wyskakuje przed siebie i atakuje wcześniej, niż mógłby to zrobić normalnie. Taki system jest wykorzystywany tylko wtedy, gdy postaciami

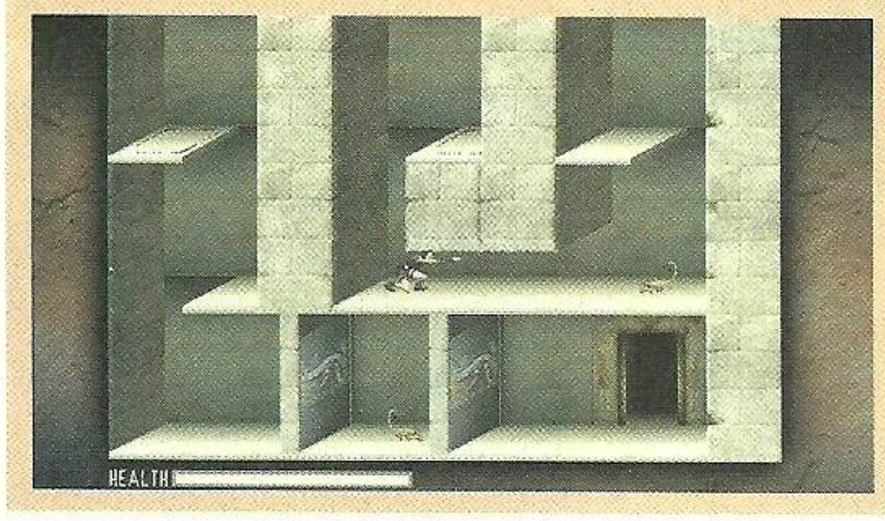
kierujemy bezpośrednio. A przecież tu są jeszcze mechy (AGWS). Kiedy zasiadamy za sterami takiego potwora, wygrana bardziej zależy od dobrego dobrania broni i amunicji, niż taktyki na polu walki.

Xenosaga cierpi na przypadłość najnowszych erpegów. Liczba filmików przyprawia o ból głowy. Początek jest nimi tak obładowany, że micha popcornu na pewno się nie zmarnuje. Co nie zmienia faktu, że Xenosaga wygląda bardzo ładnie, a główną bohaterkę ogląda się nadzwyczaj miło. Jeśli ktoś lubi mangowy styl, oczywiście. Z drugiej jednak strony rozmowy w zrozumiałym języku zostały nagrane przez lektorów bardzo słabiutko. Nie ma żadnych emocji, ani zmian intonacji. Trochę to dziwne, biorąc pod uwagę, że poprzeczka w tej dziedzinie została bardzo podniesiona w ciągu ostatnich lat. Nikogo już chyba nie bawią głosy podłożone jak w filmach klasy C.

Tak czy inaczej, Xenosaga zapowiada się na niesamowicie smakowitego erpega. To, co odróżnia ją od reszty gier z tego gatunku, to nie tylko fakt, że w Japonii została wydana na dwuwarstwowej płycie DVD (9 giga!). To przede wszystkim klimat, który zaoferuję nam odskocznię od tytułów osadzonych w świecie fantasy. Gigantyczne roboty, dobra historia i świetny system walki – liczymy na Xeno!

# Lara Croft kierowana pilotem?

Ai owszem. Wszystko za sprawą angielskiej platofrmy cyfrowej Sky Digital, która rozwija sie w zastraszającym tempie. Sky Digital nie tylko oferuje użytkownikom możliwość oglądania kilkuset programów, ale także i gry. Platformówka Tomb Raider Apocalypse będzie mieć trzy części - kolejne dwie pojawią się w 2003 roku. Oczywiście ruchy Lary kierowane są z pilota. Nie ma jednak nic za darmo - jedna gra kosztuje 75 pensów. Gdy skończą się życia, trzeba znów zapłacić. Fajna sprawa - gra wygląda nadspodziewanie dobrze. Może coś takiego ujrzymy w Cyfrze+, zamiast dwóch kropek i trzech kresek w „grach".



# Midtown Madness 3

## Xbox Wariacja na temat Crazy Taxi... w sieci!

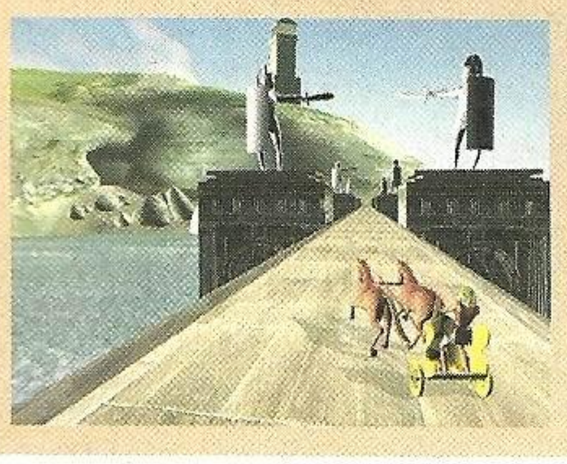
Midtown Madness to jedne z najpopularniejszych wyścigów pecetowych. Najnowsza, trzecia część została zapowiedziana na Xboxa jako exclusive, co oznacza, że nie zobaczymy jej na żadnej innej platformie. MM3 to wyścigi odbywające się na ulicach dwóch wielkich miast – Paryża i Waszyngtonu. W obu miastach na samotnego gracza czeka szereg misji podzielonych na trzy tryby: Cruise, Blitz i Checkpoint. Pierwszy to swobodna przejażdżka, Blitz to odmiana time attacku, natomiast ostatni tryb – Checkpoint, to wyścigi z pięcioma kierowanymi przez konsolę samochodami. W każdym trybie znajduje się kilka gatunków zadań, na przykład cała seria z rozwożeniem pizzy, czy wcielenie się w kierowcę karetki. W sumie każdy tryb będzie zawierał czterdzieści misji w obu miastach, co daje ponad setkę zadań w singlu. Za przechodzenie kolejnych odblokowywać się będą nowe samochody, których ma być ponad trzydzieści. Część ma być licencjonowana (jak Ford Mustang, czy Dodge Viper), a część wymyślona. Autorom nie chodziło jedynie o zaoszczędzenie na licencjach. Pojawiły się kłopoty z producentami samochodów, którzy nie chcieli, by gracze katowali ich wózki w grze. Stąd pojawiło się ograniczenie w rozbijaniu samochodów, od których nigdy nie odpadają drzwi. Dodanie fikcyjnych aut ma dodatkowo urozmaicić rozgrywkę o nowe możliwości – choćby rozwożenie pasażerów autobusem. Samotna zabawa to jedynie mała część MM3, które ma stać się jedną z najpopularniejszych gier Live. Po odpaleniu gry w sieci dostępnych będzie co najmniej pięć trybów – wspomniany Blitz oraz cztery nowe. Najlepiej zapowiadającym się jest Capture the Gold, w którym gracze drużynowo będą zgarniać rozrzucone po mieście złoto. Zabawa ma polegać na tym, że samochody z jednej grupy mają osłaniać tego, który wiezie przesyłkę do bazy, ponieważ konkurencja może ją odebrać mocnym uderzeniem w przewoźnika. Wyobraźcie sobie tylko, jak przez Paryż leci truck w obstawie trzech Mustangów, a zza rogu wypada gang Cadillaców. Ochrona wyrywa na przód, a ciężarówka daje po heblach, zakręca w małą uliczkę i chowa się parę kilometrów dalej w umówionym miejscu. Pozostałe tryby to Tag, Stay Away i Hunter, będące różnymi modyfikacjami samochodowego berka. Graficzna strona MM3 wygląda nieźle. Na razie prace są jeszcze na wczesnym poziomie rozwoju i brakuje wielu elementów, ale sądzimy, że do wydania wszystko będzie jak należy. Nie jest to co prawda najpiękniejsza gra, ale ma nadrabiać potencjałem. Nacisk został postawiony na to, by miasto żyło. Autorzy mówią, że każdy samochód ma inny dźwięk silnika i ponad dwadzieścia odgłosów na każdą okazję. Do tego dochodzą jeszcze dźwięki syczących drzwi autobusu i piski hamulców. Strona wizualna wypadków też zasługuje na pochwałę. To wielka frajda rozpędzić jakieś większe autko do 280 na godzinę i wbić je w mały samochodzik, który po kilkunastu fikołkach spocznie wreszcie, doszczętnie rozbity. MM3 nie ma jeszcze wyznaczonej daty premiery, ale należy się jej spodziewać w okolicach wakacji. Na razie przejrzyjcie shoty i czekajcie na więcej informacji.

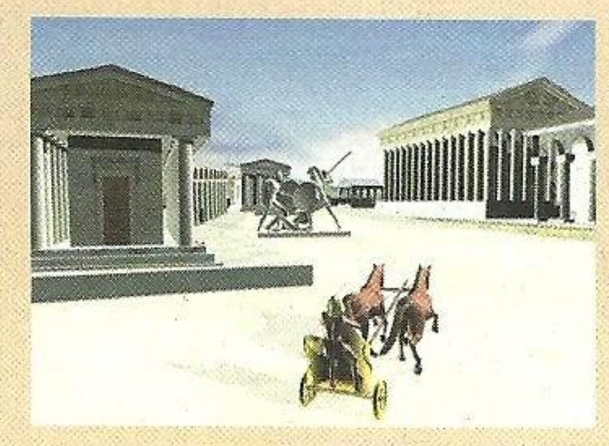
Wygląda to nieźle, zobaczymy jak będzie śmigać. W sieci może być nieźle.

# Chariots The First Olympics

## PS2, Xbox, GCN Tak świetne jak Circus Maximus?

Jeżeli znudziły się Wam typowe wyścigi, oto propozycja Candella Software, producenta i wydawcy Chariots: The First Olympics. Chariots to wyścigi rydwanów, podobne do Ben Hura, o którym pisaliśmy w zeszłym miesiącu. Akcja gry toczy się w roku 776 przed naszą erą w świecie antycznej Grecji. Do brutalnego wyścigu rydwanów, w którym liczy się jedynie pierwsze miejsce, stają tylko prawdziwi twardziele. Jest ich ośmiu, tyle samo co rydwanów. Każdy z zawodników ma swoje unikalne zdolności, a każdy z pojazdów - niepowtarzalne cechy. Odpowiednie dobranie „kierowcy" i rydwanu daje możliwość dostosowania gry do własnych upodobań. Jak nietrudno obliczyć, kombinacji kierowca-pojazd jest osiem razy osiem. Mówi się także o drobnym „tuningu" zaprzęgów, ale ciężko powiedzieć, czy zmiana kół z drewnianych na obite skórą to prawdziwy tune.
Projekty torów utrzymane są w konwencji dekoracji do starych filmów o uciśnionych niewolnikach poganianych przez odzianych w złote zbroje i szmatki ekonomów. Trasy mieszczą się w takich miejscach, jak Świątynia Zeusa, Latarnia Pharosa, Akropolis, czy okolice piramid w Gizie. Różnorodność jest całkiem spora, ale nie na screenach. Grafika wygląda dość jednostajnie – ciągle te same tekstury średniej jakości. Wersja na potężnego Xboxa nie wypada wcale lepiej na tle pozostałych. Także dobrze nie wróży brak informacji na temat multiplayera. Ani obsługa Live'a, ani odpowiednika Sony nie została potwierdzona.
Chariots ma się ukazać na wszystkich konsolach w bliżej nieokreślonym czasie. Candella, do roboty!





# Newsflash

■ Liczba zarejestrowanych graczy w Final Fantasy XI zbliża się do 200.000. Jest to magiczna liczba dla Square, bowiem ta ilość subskrypcji zwraca koszty produkcji, które wyniosły 16 mln dolarów.

■ Sega wypuściła mini questa do wydanego na GC PSO Episode I & II. Po jego ściągnięciu i przejściu gracz otrzyma w nagrodę mini gierkę opartą na znanej i lubianej pozycji Nights, w którą będzie mógł zagrać na GBA. Nintendo chce koniecznie sprzedać jak najwięcej zestawów GC + GBA.

■ Ciekawostka: po Super Monkey Ball, Virtua Tennis i Crazy Taxi THQ zapowiedziało wydanie Jet Grind Radio na GBA! Dla przypomnienia - JGR (a po naszemu Jet Set Radio) to wykonana w technice cel-shading zabawa polegająca na przemierzaniu na rolkach ulic Tokio i sprayowaniu tagów swojej drużyny na ścianach. JSR stało się jednym z największych hitów Dreamcasta, a kolejna odsłona z Xboxa, z dopiskiem Future, nie sprzedała się tak, jak zaplanowała Sega. Prace nad konwersją są w pełni zrozumiałe. Pojawiły się plotki głoszące, że wersja na Advance'a ma mieć grafikę 3D, a wielkie miasta, pełne rurek i skoczni pozostaną niezmienione! Niestety developer nie poparł jeszcze tych słów screenami. THQ udało się już kilka razy nas zaszokować, więc teraz, na wszelki wypadek, niczego nie będziemy wykluczać. Gra ma zostać wydana na wiosnę 2003 roku.

■ Po pięciu tygodniach niepodzielnych rządów na listach, GTA: Vice City zostało zrzucone z pierwszego miejsca! Oprawcą zostało długo wyczekiwane The Getaway, które zaraz po wydaniu wskoczyło na najwyższą pozycję.

■ Infogrames sprzedało filmowe prawa do Alone in the Dark niemieckiemu studiu Boll-Kino. Na temat przyszłego filmu nie wiadomo jeszcze nic poza tym, że prawdopodobnie nie ukaże się szybko, a jego reżyserem będzie ten sam pacjent, który stworzył House Of The Dead. Wrażenie z traliera znacie (jeśli nie - przeczytajcie recenzję HOTDIII autorstwa Grabarza z zeszłego miesiąca), nie szykuje się nic ciekawego.

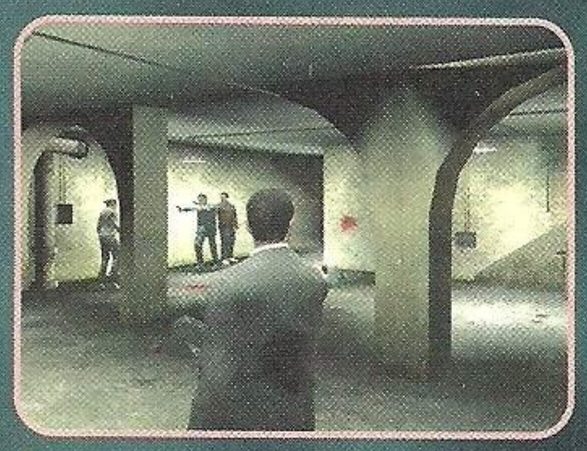
■ **WIELKIE WIEŚCI OD TAKE-TWO!**
Na specjalnie zwołanej konferencji Take-Two ogłosiło plany wydawnicze na przyszłe lata. Wśród pozycji znajduje się... panie i panowie... nowa część Grand Theft Auto! Na szybko, oto pełna lista.

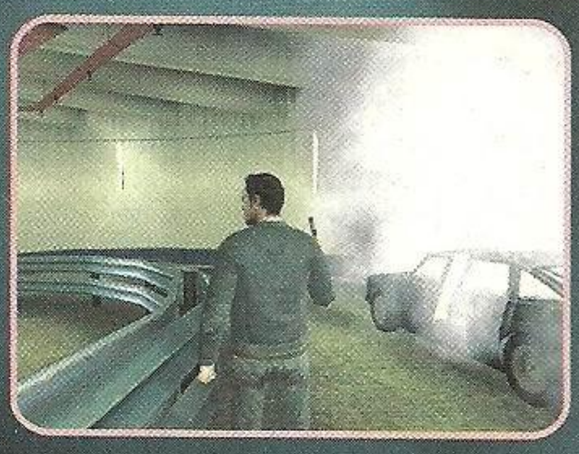
**Na rok 2003:**
- Mafia (PS2 i Xbox)
- Great Escape
- Manhunt

**Na rok 2004:**
- Max Payne 2
- Nowa część GTA
- State of Emergency 2

Firma nie chciała zdradzić daty wydania Duke Nukem Forever, ale zapewniła, że poda ją na 90 dni przed czasem. Czy oznacza to, że Duke już niedługo ma spaść jako niespodzianka? Olbrzymie emocje wzbudziło oczywiście nowe GTA, które jednak na razie pozostaje wielką niewiadomą.

*Jeśli byliście kiedyś w londyńskiej dzielnicy China Town, doskonale pamiętacie ten czerwony łuk. Takie przywiązanie do szczegółów robi wrażenie.*





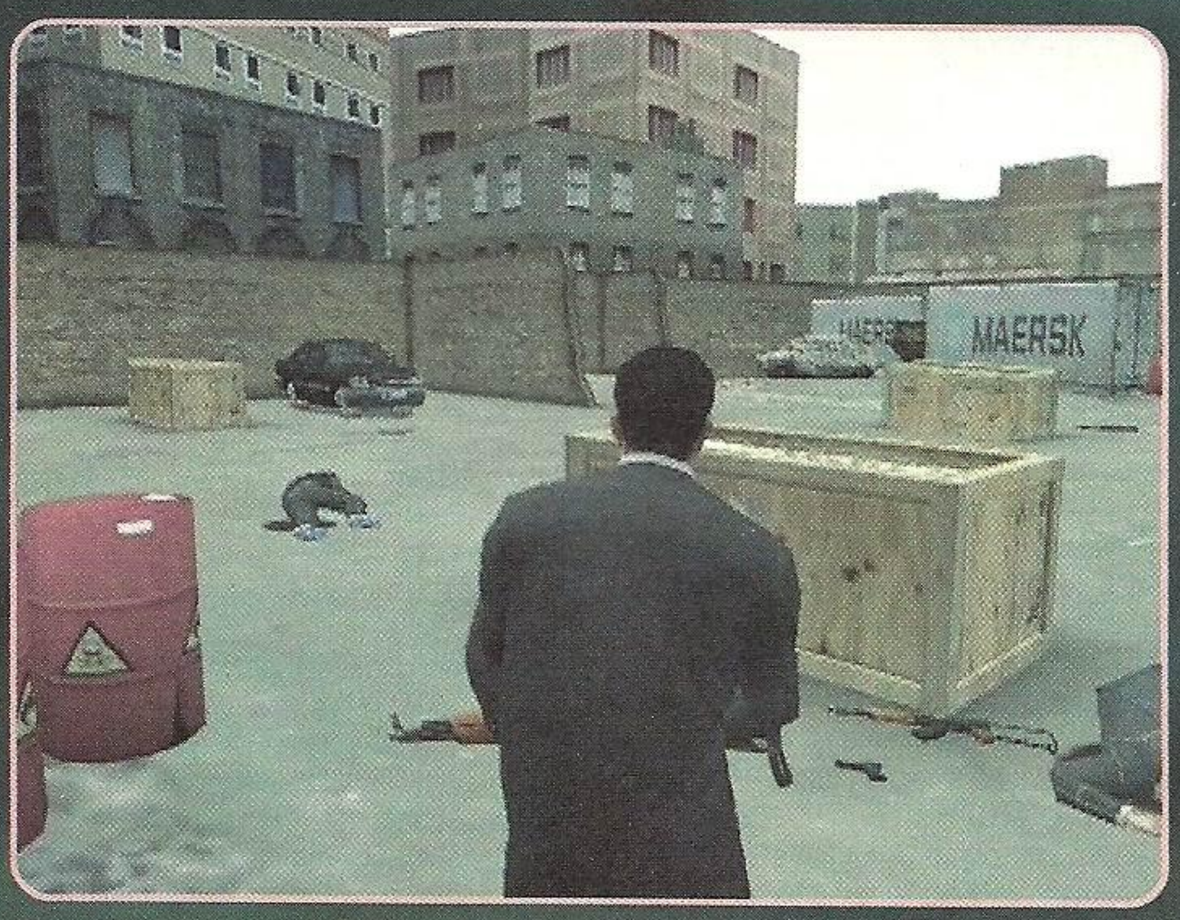
# The Getaway

***„Właściwy człowiek na właściwym miejscu" pomyślałem sobie wkładając lśniący przedmiot w paszczę wiecznie nienasyconej czarnulki...***

Pytka z grą wesoło zafurczała w czytniku konsoli, zwiastując nadejście emocjonującej przygody, która miała na długo oderwać mnie od komiksowego świata GTA: Vice City. Tu zaczynało się coś zupełnie innego – zapraszam więc do przeczytania recenzji jednego z pierwszych interaktywnych filmów autorstwa Team Soho. Biorąc pod uwagę niewielką ilość miejsca, postanowiłem od razu przejść do sedna. Bez owijania w bawełnę i zbędnych wstępów. Bo o grze słyszeliście zapewne już niejeden raz.

## > PLAY...

Niekończąca się czołówka jest niezłym pomysłem, od którego przechodzimy (bez zatrzymywania odtwarzanej w tle animacji) do świetnie zrealizowanego, przejrzystego i prostego w obsłudze menu.
Bogactwo opcji nie jest może największe, ale znajdziemy tu wszystkie potrzebne ustawienia. Tryb wyświetlania obrazu (prócz PAL i NTSC jest również Progressive Scan!), jego pozycję na ekranie, opcje odtwarzania dźwięku, włączenie napisów dla osób słabo rozumiejących "mówiony" angielski czy uruchomienie funkcji Autosave.




*Nie tylko w Londynie trafiają się tak wspaniale syfiaste lokacje. Niecznynne fabryki i niewykorzystane hale są w każdym dużym mieście. Gangsta po Polsku? Czemu nie...*

## STARRING...

Naszym pierwszym bohaterem zostanie Mark Hammond. Mark jest byłym rabusiem specjalizującym się w napadach na banki, który po odsiadce wychodzi na prostą, postanawiając porzucić ryzykowny fach i zostać z żoną i synkiem. Niestety, Charlie Jolson, ojciec przestępczego półświatka Londynu, ma co do niego inne plany. Jolson ma zamiar wykorzystać Hammonda w swoich planach zostania jedyną wpływową osobą w mieście, poprzez eliminację konkurencyjnych gangów. Zleca więc porwanie jego syna, aby zmusić go do pełnej współpracy, posłuszeństwa i zagwarantować sobie bezpieczeństwo. Niefortunnie, podczas napaści, zostaje zastrzelona żona Marka, co nie tylko dostaje scenariuszowi dodatkowych rumieńców, ale doskonale tłumaczy niepohamowaną wściekłość, niezbędną do stawienia czoła ludziom Jolsona.

Większość tych wydarzeń możemy zobaczyć w znakomicie wprowadzającej nas w klimat tej produkcji krótkiej animacji, rzucającej nas już po chwili w sam wir walki o odzyskanie jedynaka. Kończąc odnotowywanie wrażeń z pierwszego kontaktu, muszę stwierdzić, że jedynym elementem, jaki nie przypadł mi do gustu był głos głównego bohatera. W przeciwieństwie do reszty gangsterów brzmi on strasznie "ciapowato" (żeby nie nazwać tego inaczej) i jest jakby bez wyrazu. Ale w końcu Mark wypowiedział tylko dwukrotnie imię umierającej żony - a do tego powinien być w szoku. Dałem więc mu szansę i jak się okazało, słusznie. Tymczasem rozpoczyna się

## UCIECZKA

A właściwie pościg – zależy, z której spojrzeć strony. Pierwsze, co rzuciło mi się w oczy po wejściu na ręcznym w najbliższy zakręt, to maska samochodu, z którym właśnie się zderzyłem. Wtórując bohaterom gry niecenzuralnym i głośnym "WTF!?" szybko skonstatowałem, że panowie z Soho znakomicie wypełnili tę część swojej pracy. Ruch drogowy jest - jak to w Londynie bywa - lewostronny. Tak - kierownice po prawej stronie pojazdów i gąszcz aut, których kierowcy korzystają z odwrotnych przepisów niż w Polsce. No, może nie do końca (czerwone światło nadal oznacza "stój"), ale każdy chyba wie, o co chodzi. Dual Shock sprawia, że czujemy nawet bicie serca Marka w kluczowych momentach, nie mówiąc już o zderzeniach czy poślizgach.

## ALSO STARRING

Rozwijając samochodowy wątek, nie sposób zapomnieć o wizualnej stronie tej części gry. Modele pojazdów wyglądają prawie jak w Gran Turismo 3! Otoczenie odbijające się w lakierze, wspaniałe kolory i tekstury. Przez szyby dokładnie widać kierujących pojazdami ludzi, po strzale szkło pokrywa się charakterystyczną pajęczynką. Dokładnie widać dziury po kulach, a gdy tych będzie zbyt wiele, szkło pięknie się rozsypuje. Opony można nie tylko przestrzelić czy przebić na kolczatkach rozstawionych przez gorliwych panów policjantów. Można je całkowicie zgubić i pilować asfalt łysą felgą, wpatrując się w wydobywającą się spod niej fontannę iskier! Po krótkiej przejażdżce ulicami Londynu nasz samochód szybko pokrywa się licznymi rysami i mniejszymi lub większymi wgnieceniami. Rzadko zdarza się, by używany do ucieczki wóz wyszedł bez szwanku i nadal

olśniewał salonowym wyglądem. Te wszystkie uszkodzenia nie pozostają oczywiście bez efektu - zmiany czuć zarówno w doskonale dobranych wibracjach Dual Shocka, jak i sterowaniu pojazdem. Zależnie od zniszczonych elementów, nasz wóz może być ściągany na bok, spowolniony lub całkowicie nie nadawać się do jazdy. Niestety, maszyny raczej nie wybuchają. Tylko w ekstremalnych przypadkach stają w płomieniach powodując śmierć kierowcy, jeśli ten będzie okazywał zbytnią opieszałość podczas ucieczki z auta. Model jazdy jest naprawdę znakomity. Każdym pojazdem kieruje się inaczej. Mają różne przyspieszenia, prędkość maksymalną, wytrzymałość, sterowność. Poza różnorodnością pojazdów, należy pamiętać o różnych rodzajach podłoża - na przykład, podczas jazdy po kostce straszliwie trzęsie. Dokładnie widać, jak pracuje zawieszenie pojazdu, gdy wsiadamy (bądź wysiadamy) czy wtedy, gdy koło zeskakuje z krawężnika. Warto odnotować kolejny fakt świadczący o realizmie gry: podczas wchodzenia w poślizg rozpędzoną furą, prędzej zawiniemy nasz bolid wokół latarni niż "zetniemy" ją, jak było to na porządku dziennym w GTA. Podany przykład można odnieść do większości sytuacji mających miejsce podczas jazdy. Do tego wszystkiego, samochody reprezentują konkretne marki! Koniec z dziwnymi nazwami rodem z GTA. Nie będzie też żadnych napisów informujących o tym jaki wózek właśnie udało nam się buchnąć. To przecież widać na pierwszy rzut oka! Jest więc ekskluzywny Alfa Romeo, Porsche, Audi, Jaguar, Mercedes, Renault, Ford, Fiat, furgonetki FedExu, mini-vany, samochody sportowe, rodzinne, dostawcze, limuzyny, kilka rodzajów policyjnych fur, londyńskie autobusy i wiele, wiele innych.

***Brak jakichkolwiek pasków energii, czy liczby amunicji może dezorientować. Dopiero po jakimś czasie można się do tego przyzwyczaić.***

Nasz bohater, już podczas pierwszej misji, szybko przestaje być bezosobowy, żywo komentując wydarzenia na ekranie. Rzuca mięchem na prawo i lewo, kontempluje założenia misji, mając w zapasie po kilka klimatycznych tekstów dla każdej niecodziennej sytuacji na drodze. Inni kierowcy nie pozostają mu dłużni, ochoczo informując nas o tym, że właśnie wypolerowali swoją bryczkę (w większości przypadków zakrawa to na akcent humorystyczny). Albo o tym, że jedziemy pod prąd oraz o szeregu innych faktów mniej lub bardziej związanych z naszymi poczynaniami na londyńskich ulicach.

Stróże prawa - podobnie jak ścigający nas bandyci - nie przebierają w środkach. Bezpardonowo zajeżdżają drogę, a przy ostrzejszych akcjach zdarza im się poświęcić życie przechodniów, byle tylko nas schwytać. Policja rozstawia kolczatkę na drogach, robi blokady, bandziory strzelają przez otwarte okno, spychają z drogi nie licząc się z czymkolwiek. Zauważyłem tylko jeden dziwny motyw: gdy uciekamy przez miasto, mamy na głowie prawdziwe mrowie gotowych na wszystko funkcjonariuszy. Jeśli jednak uda nam się na moment uciec i wysiądziemy z samochodu, zabiera im znacznie więcej czasu ponowne trafienie na nasz trop, nawet wtedy gdy zabijamy przechodniów, niż gdybyśmy z miejsca porwali kolejne auto i kontynuowali ucieczkę. Czyżby kolejny przejaw fascynacji naszymi realiami? Obława na pokaz??

## *REALITY SHOW*

Miasto żyje własnym życiem. To fakt. Każdy z Was już zapewne słyszał lub czytał w zapowiedziach, że autorzy chwalą się zdigitalizowaniem na potrzeby gry iluś-tam kilometrów kwadratowych Londynu (rzekomo czterdziestu). Szczerze mówiąc, gdyby miało to oznaczać prostokąt o wymiarach 8 na 5 km, to powierzchnia ta w przełożeniu na skalę gry wydawałaby się śmiesznie mała. Myślę więc, że coś tu zostało niedopowiedziane i chodziło tylko o kluczowe obiekty, których w końcu jest sporo. Całe miasto jest bowiem naprawdę dużą przestrzenią, gdzie nietrudno będzie się zgubić. Brak jakiejkolwiek mapy nie ułatwia sprawy, ale takie już są założenia The Getaway. Realizm. Realizm na każdym kroku. Nikt nie prowadzi nas za rączkę, a przynajmniej starano się, by nie było tego widać - profesjonalni gangsterzy chyba przez pomyłkę wybrali na akcję (bagatela - porwanie) śliczne czerwone autko - Jaguara błyszczącego w promieniu kilku mil wśród szaro-burego tłumu innych wozów. Na dokładkę, w naszej furze samoczynnie zapalają się kierunkowskazy mrugające z różną częstotliwością i pomagające wybrać właściwą drogę do celu. W ten oto sposób nadano grze naprawdę niespotykaną nigdzie indziej dawkę realizmu; żadnych strzałek, radarów czy nawet prędkościomierza. A

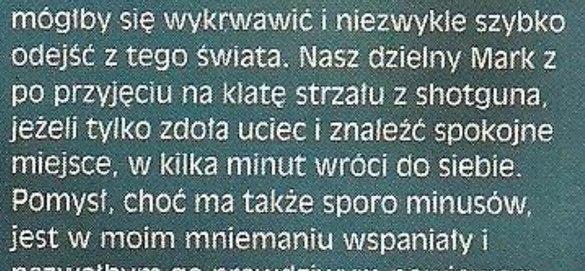
***The Getaway skonstruowano według najlepszych tradycji brytyjskiego kina gangsterskiego. Widać inspirację filmami z Michaelem Caine, w tym oczywiście „Get Carter".***

gdy tylne światełka się stłuką... Ups - będziemy zdani na intuicję lub skazani na zmianę pojazdu, co w podczas dużej, policyjnej obławy może być bardzo ryzykowne i nierzadko fatalne w skutkach.

Dalej jest tak samo - żadnego paska energii, nic! Zastępują go plamy krwi na marynarce i chwiejny, niepewny krok Marka. Jeżeli gra miałaby być naprawdę realistyczna aż do bólu, ucierpiałaby na tym znacznie grywalność, a tego byśmy nie chcieli - śmierć od jednej kuli byłaby porażką. Wyobraźcie sobie moją frustrację, gdy po brawurowej akcji i wybiciu prawie całej rozszalałej bandy Chińczyków z karabinami, uciekając by odzyskać nieco energii wpadłem prosto pod rozpędzony samochód... Game Over. Tak więc twórcy musieli zachować pewien balans pomiędzy światem gry a rzeczywistością, by przypadkiem nie przegiąć w złą stronę. Myślę, że granica ta została wyznaczona w idealnym miejscu. Wspomniałem o odzyskiwaniu energii. Niestety, w The Getaway nie ma porozrzucanych apteczek, błyszczących bonusów, a nawet broń, jeśli leży na ziemi, to tak, że można jej nie zauważyć. Sprawność odzyskujemy opierając się na określony czas (zależny od odniesionych ran) o ścianę. W rzeczywistości postrzelony choćby w ramię delikwent mógłby się wykrwawić i niezwykle szybko odejść z tego świata. Nasz dzielny Mark z po przyjęciu na klatę strzału z shotguna, jeżeli tylko zdoła uciec i znaleźć spokojne miejsce, w kilka minut wróci do siebie. Pomysł, choć ma także sporo minusów, jest w moim mniemaniu wspaniały i nazwałbym go prawdziwym powiewem świeżości. Jakoś nie przypominam sobie gry oferującej podobny patent. Nawet ultrarealistyczny MGS (bwahaha - mac) wypełniony był po brzegi wskaźnikami i pożytecznymi przedmiotami czekającymi tylko, aż dzielny Snake przyjdzie je sobie przywłaszczyć.

## SHOOT'EM !!!

Walka wygląda jak w najlepszych filmach



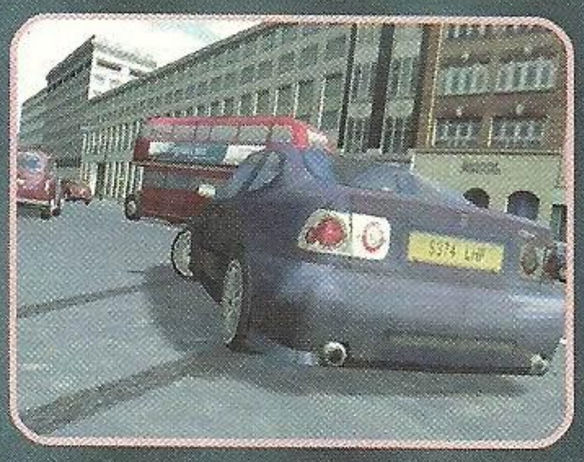
akcji. Chowanie się za elementami otoczenia, szybka wymiana ognia, możliwość strzelania na ślepo przez wystawienie zza muru tylko ręki z bronią (!), prucia z dwóch spluw w stylu Desperado, turlanie się, kucanie i przywieranie do ścian, tryb wolnego celowania oraz znana już z GTA3 możliwość automatycznego namierzania przeciwników. Do tego dochodzi konieczność przeładowywania broni, gdy skończy się amunicja w magazynku. Wiele przyjemności sprawia też wzięcie zakładnika, co wcale nie przeszkadza w dalszym ostrzeliwaniu innych i zasłanianiu się jego ciałem. A gdy stanie się już zbytecznym balastem, można po prostu strzelić mu w głowę lub - z braku laku - skręcić kark. Świat gry jest okrutny i wymaga pozbycia się wszelkich skrupułów. Ludzie traktowani są przedmiotowo, do czego zmuszają założenia gry, choć jej autorzy dołożyli wszelkich starań, byśmy widzieli w nich ludzkie istoty. Napotkane osoby różnią się od siebie znacznie, mówią do nas, wykonują rutynowe czynności. Gdy jedziemy samochodem, można potraktować nasze ofiary jak potrącone słupki na placu manewrowym, ale w niektórych osobach użycie "żywej tarczy" może wręcz wzbudzić niesmak. I o to chodzi. Ta gra JEST realistyczna. Jest JAK ŻYCIE.

## DIABEŁ TKWI W SZCZEGÓŁACH

Większość elementów otoczenia pozwala na naprawdę daleko posuniętą interakcję. Podczas strzelaniny w muzeum, na linii ognia często znajdują się bezcenne wazy i inne precjoza. Rozsypują się w pył rozrywane przez burzę pocisków. Coś pięknego. Na ściany pryska krew trafionych; jej ślady zależą od odległości i kąta. W większości przedmiotów zostają dziury po kulach. Rzucane przez postacie cienie są śliczne, dokładne i wspaniale załamują się na obiektach, a ich ostrość i kształt są zależne od źródła światła i kąta, pod jakim ono pada. Jedyną bolączką może

*Soho to paskudna dzielnica. Znajdują się tam sex-shopy, strip-cluby i inne przedziwne lokale. Wszystko jest obdrapane i brudne, niczym warszawska Praga.*

*Samochodów jest sporo i wszystkie odtworzono z pieczołowitością. Można nawet kierować słynnym dwupiętrowym autobusem!*



być zbyt mała dokładność tekstur pokrywających niektóre obiekty. Spowodowane jest to bezpośrednio ograniczeniami sprzętowymi konsoli (zbyt mała ilość pamięci) a nie nieudolnością developerów, więc jestem w stanie wybaczyć im ten mankament, zważywszy, że jest szansa, iż nie zwrócimy na to większej uwagi. A na co zwrócimy z całą pewnością? Modele postaci. A te są wspaniałe! Dokładnie widać rysy twarzy, a na zbliżeniach zarost, blizny, zmarszczki i mnóstwo innych szczegółów umiejscowionych na twarzach zwyrodnialców. Fizjonomie bohaterów są bardzo dobrze animowane, a ruchy ust zgadzają się z wypowiadanymi kwestiami. Pierwszy raz widzę też, że bohater ma włosy, a nie dziwną zbitkę polygonów na głowie. Gdy podczas zabawy kamera ustawi się w odpowiednim miejscu, będziemy mogli zobaczyć przeświturającą między nimi skórę czy miejsce, gdzie głowa łączy się z karkiem.

Scenki przerywnikowe zrealizowane są po mistrzowsku. Gangsterzy mają doskonale dobrane stroje, otoczenie powala bogactwem detali (patrz poprzedni akapit). Modele poruszają się jak żywi aktorzy za sprawą wykorzystania techniki motion capture. Znalazło to swoje odzwierciedlenie również podczas właściwej rozgrywki. Sposób, w jaki chodzą , atakują, padają, znacznie podnosi estetykę produktu.
Obecność różnych smaczków - jak dym z cygara, siniaki i krew na twarzy katowanego Marka czy dźwięk kostek

lodu obijających się o ścianki szklaneczki z whisky pozwala poczuć prawdziwie filmowy klimat. Ten sam, co w najlepszych produkcjach traktujących o mafijnych porachunkach i gangsterskim życiu. By nieco wczuć się w nastrój gry, polecam obejrzenie kilku z nich - z nowszych polecam fenomenalny Przekręt (Snatch) Guya Ritchiego.

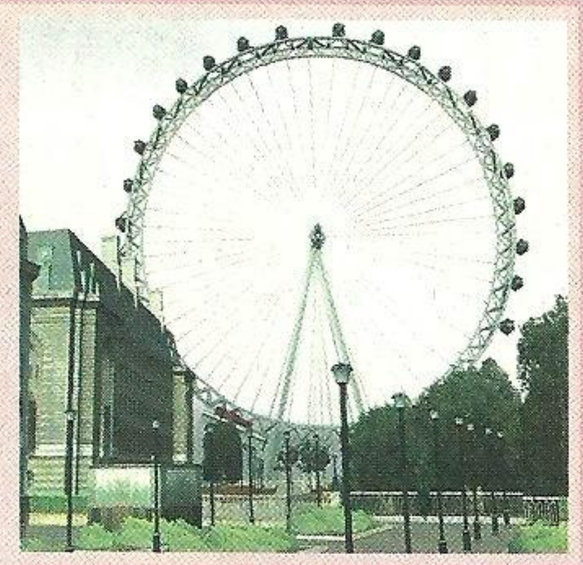
## REAL HARDcore

Gra już od początku jest trudna. Każdą misję możemy przejść na kilka sposobów; nie ma ustalonej kolejności czy sposobu pokonywania bądź unikania przeciwników. Należy więc kombinować tak, by jak najefektywniej wykorzystać elementy otoczenia. Strzelać w beczki z benzyną, barykadować się lub odcinać oponentom drogę ucieczki, wywabiać wrogów strzałami zza węgła, a następnie rozjeżdżać przygotowanym wcześniej samochodem. Sterowanie, choć przemyślane i świetnie zaprojektowane, z początku potrafi sprawić problemy. Jedyną podpowiedzią ze strony gry będą krótkie informacje o działaniu niektórych przycisków, wyświetlane losowo w menu. Do bardziej złożonych zagrań będziemy musieli dojść sami, nie ma tu bowiem żadnych tutoriali i tym podobnego "prowadzenia za rączkę". The Getaway rzuca nas od razu na głęboką wodę i gdyby nie uzależniająca grywalność, szybko pozwoliłbym jej samej znaleźć się na dnie.

Starano się, by nie było widocznego podziału na jakiekolwiek levele. Niestety (a może na szczęście), jest to zrealizowane inaczej niż w GTA i każdą ukończoną misję będziemy mogli powtórzyć. Nie ma możliwości zapisywania stanu gry w trakcie (to już podobieństwo do wspomnianej serii). Program czyni to sam po dojściu do kluczowego momentu, przy czym na kartę pamięci nagrywany jest jedynie stan odwołujący się do początku danej misji - jeżeli dojdziemy do jakiegoś checkpointu, na przykład dojedziemy gdzieś samochodem, a potem poniesiemy porażkę, będziemy mogli kontynuować grę od momentu przyjazdu w wyznaczone miejsce. Po zresetowaniu konsoli trzeba jednak ponownie odbyć jazdę samochodem i obejrzeć wprowadzającą animację do danego zadania. Jednych takie rozwiązanie mobilizuje do gry, dla innych jest ograniczeniem i denerwuje. Jedno jest pewne - pozwala ono zachować ciągłość akcji, a z racji filmowego charakteru tego produktu, uważam je za słuszne.

## Londyn w The Getaway

Z lewej strony zdjęcie miasta, z prawej - screenshot z gry. Sami przyznacie, że przez te kilka lat autorzy doszlifowali wiele detali.



### *WARNING! ADULT CONTENT!*

Gra jest ciężka. Merytorycznie. Brudne ulice, zdegenerowane twarze, brutalne realia, przemoc, wulgarny język - a wszystko to na każdym kroku. Chciałbym zobaczyć polską wersję The Getaway i ubawić się po pachy patrząc na tłumaczenie większości kwestii. Polski język, bogaty w przekleństwa i najróżniejsze ich odmiany, zmieniające swe znaczenie w zależności od sytuacji, mógłby nawet znacznie urozmaicić dialogi, zważywszy na to, że praktycznie w każdej wypowiedzi słyszymy słowa zaczynające się na "Fuck", używane w różnych kontekstach. Należy wspomnieć o świetnym dubbingu, który (poza małymi wyjątkami) bezproblemowo można porównywać z głosami postaci z GTA3 czy Vice City. Choć, muszę przyznać, iż Ray Liotta podkładający głos głównego bohatera w VC świetnie wypełnił swoją działkę, co w tej kwestii wypada na niekorzyść The Getaway. Markowi czegoś brakuje (i nie chcę zgadywać, czego), ale Frank jest OK.

Co do brutalności, to pewnie niejeden z Was uśmiechnął się ironicznie, wspominając długie godziny rozrywania wrogów na kawałki, choćby w serii Duke Nukem. The Getaway stawia na coś innego niż tylko strzelanie do hord bezimiennych wrogów. Wierzcie mi - splatterowa orgia z piłą łańcuchową w Vice City nie ma nic z brutalności w porównaniu z niektórymi scenami "Ucieczki". Widok zakrwawionego Chińczyka powieszonego u sufitu za ręce, którego sadystyczny Sparky (jeden z wielu przykładów czarnego humoru autorów; spark - [ang.] iskra) pieści prądem, przy akompaniamencie głośnej muzyki mającej zagłuszyć wrzaski, powinien wywrzeć wrażenie. Jeśli jednak tego nie zrobi, poczekajcie, aż napakowany Jake zrobi sobie z nieszczęśnika żywy worek treningowy, tłukąc go i kopiąc niemiłosiernie. A to nie pierwsza i nie ostatnia podobna scena tej pouczającej produkcji.

### *WHAT'S WRONG?*

Jednym z niewielu aspektów gry, które mógłbym uznać za wady jest praca kamery. Przez większość zabawy wszystko jest w porządku, zdarzają się jednak sytuacje, kiedy jesteśmy atakowani z dwóch stron w ciasnym pomieszczeniu. Chcemy szybko załatwić problem, więc lockujemy się na przeciwniku i otwieramy ogień, a po posłaniu celnej serii chcemy zmienić cel - i wtedy zaczyna się karuzela. Przyzwyczajeni do banalnych, arcade'owych misji GTA gracze, mający się za wymiataczy w gangsterskim rzemiośle, po zjedzeniu zębów na The Getaway mogliby mieć do mnie pretensje, że o tym nie wspomniałem. Czy to minus? Kamera - tak. Mogło to zostać rozwiązane inaczej. Poziom trudności - nie. Symulator gangsterskich potyczek nie powinien ich trywializować. Lubimy takie gry!

### *WHO'S NEXT?*

Jako, że gra składa się z dwudziestu czterech misji, a do Marka należy dokładnie połowa z nich, wypada na koniec przedstawić również Franka Cartera - londyński odpowiednik Brudnego Harrego. W przeciwieństwie do odzianego w garnitur Marka, Frank biega w dżinsowych spodniach, kurtce oraz gustownych butach firmy Adidas – podobnie jak Tommy, bohater nowego GTA. Zbieżność zapewne przypadkowa, gdyż Carter, mimo swych wyczynów, stoi jednak po stronie prawa. Często jest na jego granicy, ale ostatecznie stara się ograniczyć liczbę niewinnych ofiar. Skuteczne metody pracy nie idą w parze z zachowaniem jakichkolwiek zasad bezpieczeństwa. Brawura jest drugim imieniem Franka, który wszelkimi sposobami dąży do pojmania znanego już Wam Charliego Jolsona. To właśnie jego osoba łączy ścieżki obu bohaterów. Nie jest więc zaskoczeniem, że prędzej czy później musi dojść do konfrontacji Marka z Frankiem, który przez cały czas zbiera tylko kolejne ślady działalności Hammonda. Scenariusz jest niewątpliwym atutem The Getaway.

***Pusto w parku, prawda? Najwyraźniej nasz bohater obudził się o siódmej rano na ławce przykryty gazetami...***

### *GeTawAy?*

Choć nie ustrzegłem się szeregu porównań do serii Grand Theft Auto, muszę jednoznacznie stwierdzić, że tej gry nie można oceniać przez pryzmat GTA. Ani na odwrót. Reprezentują tę samą, wysoką ligę, skupiają w sobie wielu podobnych zawodników, ale grają na różnych frontach. W różnych turniejach. Wzajemnie się uzupełniają. I każdy, kto zakupi jedną z tych gier, bezapelacyjnie będzie mógł się poczuć zwycięzcą. Pozostaje więc pytanie, które każdy z Was musi zadać sobie samemu: "Która gra jest w moim stylu?" Ciepłe, kolorowe Vice City pełne palm, neonów i panienek w bikini, czy brudny, szary, bardzo realny Londyn, ciężki klimat i striptizerki w klubach ? Chcesz sprawdzić się jako zaszczuty lis zastawiający sidła na swych łowców, czy jako bonzo robiący barbecue z przechodniów? Wolisz realistyczny symulator gangsterskiej roboty, czy arcade`ową rzeźnię? Interaktywny film kryminalny czy komiksową opowieść o bandziorach? The choice is yours! I myślę, że ocena nie ułatwi Wam wyboru...

**Gangsta**

## Gulash sez...

Kilka miesięcy temu miałem przyjemność spędzić sporo czasu przy wersji prasowej – teraz z przyjemnością przyjrzałem się jeszcze raz w pełni ukończonej pozycji. Jak już wcześniej pisałem to zdecydowanie gra dla dorosłych, ze względu olbrzymią dawkę realistycznej przemocy, a także język, którym posługują się bohaterowie. Z drugiej strony co to za gadanie: w pierwszym lepszym amerykańskim filmie lecącym w telewizji można obejrzeć to samo. Mimo to kilkulatek raczej nie powinien w nią grać.
Getaway czy Vice City? Do mnie bardziej przemawia The Geataway. Głównie ze względu na filmowy klimat tej pozycji, a także bardziej realistyczną grafikę. Bardzo przypomina interaktywny film gangsterski, jest znakomicie udźwiękowiona, a przerywniki filmowe z doskonałymi obiektami ludzi robią ogromne wrażenie. Strasznie podoba mi się sposób, w jaki Team Soho prowadzi akcję - jak napisał Gangsta scenariusz jest asem w rękawie the Getaway. Większość gier jest w ten czy inny sposób infantylna, ta wręcz przeciwnie. Mimo pewnej ,,sztywności", a także momentami nienajlepszej pracy kamry. Nie mogę się doczekać na dodatkowe misje, które zapowiedziało Sony.
No i na The Getaway 2!

**PlayStation 2**

*W komplecie z Vice City stanowią esencję gangsterskich gier.*

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Team Soho
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**9.3**

***Wykorzystuje:*** *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

# TY THE TASMANIAN TIGER

**Czy wiecie, że bumerangi dwuramienne to dopiero początek wyliczanki? Są trzy- lub czteroramienne, albo nawet takie o całkowicie fantastycznych kształtach.**

Za to w Ty The Tasmanian Tiger będziemy mieli okazję porzucać tylko tymi najprostszymi. Nie powinno Was to jednak zniechęcać do tego tytułu. Bynajmniej - TTT to całkiem przyjemna i zgrabna platformówka. Ty to luźny tygrysek, który wyrusza, aby zebrać dziesiątki magicznych talizmanów. Po co? Jak zwykle by uratować świat. Już pewnie się domyślacie, jak wszystko się odbędzie. Tigga będzie skakać, rzucać bumerangiem, gryźć i zbierać świecidełka.

Najsympatyczniejszym patentem w TTT jest zdobywanie nowych umiejętności. Już na pierwszym poziomie znajdujemy drugi bumerang. Później uczymy się jak przy ich pomocy szybować i pływać, a także jak rzucać nimi pod wodą.

Wszystkie poziomy są oddzielnymi krainami, do których dostajemy się przez portale umieszczone w świecie tygrysa. Choć na początku wszystko wygląda zdecydowanie średnio - im dalej, tym lepiej. Podobnie jest z umiejętnościami Ty. Na starcie jest tak ograniczony (a levele są tak małe), że nie ma się ochoty dalej wgryzać. Jeśli jednak przełamiecie się, tak jak ja, raczej nie będzie powodów do narzekania.

Opowieść o przygodach tasmańskiego tygrysa nadaje się tylko dla najmłodszych graczy

Duża część lokacji została zaprojektowana poprawnie, ale żadna z nich tak naprawdę nie wysuwa się ponad średnią. Są ograniczone i o wiele mniejsze od tych zaprezentowanych w J&D lub R&C. Przeciwnicy są stworzeni bez pomysłu. W większości to po prostu nadmuchane owady. Muzyka raczej drażni, a gadki bohaterów są słabe. Szczególnie, kiedy grało się już w Sly Cooper...

Grafika przedstawia się schludnie, ale stosunkowo prosto. Próżno szukać bogactwa obecnego w grach Insomniac czy Naughty Dog - otoczenie spełnia swoje zadanie, ale nigdy nie wybija się podnad przeciętną. Proste obiekty pokryte są teksturami o przyjemnych, miłych dla oka kolorach, animacja raczej nie zwalnia.

TTT tylko delikatnie wyłania się z gęstego tłumu średniaków. Ma coś, co może Was zainteresować, ale ciągle mam wrażenie, że jest to tytuł jakby z innej epoki. Przecież taki wiekowy już Sonic Adventure wygląda i jest najzwyczajniej w świecie lepszą grą niż TTT. Konkurencja po prostu go nokautuje. Ale z drugiej strony Ty The Tasmanian Tiger to gra przeznaczona dla najmłodszych. Za to jeśli miałbym wybierać między nowymi przygodami różowego smoczka, a tygrysem z bumerangiem w garści, to złapałbym oczywiście tego drugiego. **[OG]**

**PlayStation 2 i Xbox**
- *Wydawca:* EA
- *Producent:* Krome
- *Liczba graczy:* 1

**6.4**

## RC COPTER CHALLENGE

Bawiliście się kiedyś zdalnie sterowanymi samochodzikami? Na pewno. A czy mieliście okazję sprawdzić maszyny latające?

Tu odpowiedź twierdzącą da o wiele mniej osób. I właśnie na to liczą producenci RC Sports Copter Challenge.

Mamy tu multum opcji. Zaczynając od robienia licencji przez swobodne zwiedzanie miejscówek, a kończąc na serii zadań i challenge. Na tym się jednak nie kończy. Za zdobyte punkty możemy kupować nowe części i modyfikować nasze maszyny.

Wszystko rozbija się o dość trudne do opanowania sterowanie. Tego stanu nie zmienia nawet kilka konfiguracji. Nawet kilkugodzinny trening nic nie dał. Rozumiem, że autorzy chcieli stworzyć produkt jak najbliższy rzeczywistości, ale sterowanie przy pomocy dwóch analogów po prostu się nie sprawdza. Prawdziwym hardcore'owcom nie przeszkodzi pewnie fakt, że trzeba być niezwykle precyzyjnym, a maszyna jest straszliwie bezwładna. Dla przeciętnego gracza będzie to próg nie do przeskoczenia. **[OG]**

**PlayStation 2**
- *Wydawca:* Xicat
- *Producent:* Xicat
- *Liczba graczy:* 1

**5.7**

## MONOPOLLY PARTY

Esencją zabawy w Monopol jest poruszanie się po planszy i wykupywanie posiadłości. Rzucamy kostkami, przesuwamy pionki, licytujemy nieruchomości i kombinujemy, jak najszybciej usunąć przeciwników. Jednak charakterystyczny dla gier planszowych klimat gdzieś się ulotnił. Jednocześnie bawić może się do czterech graczy. Nie muszę chyba nawet pisać, że im więcej osób siedzi przed telewizorem, tym więcej radochy. Samotne granie przeciw konsoli nie daje żadnej satysfakcji. Cały ekran został przeznaczony na planszę, którą widzimy z dużej odległości. Nie uświadczymy tu żadnych zbliżeń, a jedynie małe ekraniki umieszczone w rogach, w których widzimy nasze akcje. Wszystkie wygląda porządnie i schludnie. Udźwiękowienie również stoi na wysokim poziomie. Pytanie tylko: po co to komu? Ja wolę zaprosić znajomych na partyjkę w stare dobre Monopolly na planszy. Być może jednak znajdzie się kilka osób, które będą chciały wypróbować tę wersję. **[OG]**

**PlayStation 2 i Xbox**
- *Wydawca:* Infogrames
- *Producent:* Runecraft
- *Liczba graczy:* 1-4

**5.0**

## SIMPSONS SKATEBOARDING

Uwaga! Nadchodzi niepowtarzalny król deski – Bart!

A raczej: Buerk! Chyba nie oczekiwaliście czegoś rewelacyjnego? Czym tym razem miał zaskoczyć nas Fox? Tym, że model jazdy na desce jest żywcem ściągnięty z Tonego... Kierowanie zawodnikiem i czesanie tricków są dokładną kopią stylu „Jastrzębia".

Poziomy są rozmieszczone w różnych częściach Springfield. Wszystko jest dokładnie takie, jak w dowolnie wybranej skejtówce. Jednak największy ubaw miałem z kiczowatego, wciskanego na siłę klimatu. Intro jest tak chłodne, że sam Król deski nie powstydziłby się takiego w swojej grze. Szybko jednak wychodzi na wierzch, z czym mamy do czynienia. Menusy, prezentacja skejterów, grafika i dźwięk – to wszystko jest stworzone przez ludzi słabo umotywowanych, cienko opłacanych, partaczy po prostu.

SS nie stawia przed wprawionym graczem żadnego wyzwania. Zadania są łatwe, czasu starczy zawsze na wykonanie wszystkich z nich.

Żeby nie przedłużać: badziew jakich wiele. Trzymać się z daleka. **[OG]**

**PlayStation 2**
- *Wydawca:* EA
- *Producent:* Fox Interact.
- *Liczba graczy:* 1-2

**4.0**

## WHIRL TOUR

Tony Hawk zapoczątkował nową erę, a liczba naśladowców hitu Neversoftu wciąż się powiększa. Autorom Whirl Tour wystarczyła przesiadka z deski na hulajnogę - sterowanie jest identyczne.

Historia jest taka: złe moce porwały większość członków zespołu Flipside, a gracz zamierza ich odnaleźć. W tym celu wsiada na hulajnogę (bwahaha) i śmiga po ośmiu światach grindując, czesząc triki i zbierając masę śmieciuchów (a nawet biorąc udział w wyścigach). Czyli – nacisk na platformowy aspekt, od którego Hawk i reszta pierwszej ligi starają się odejść. No, ale Whirl Tour jest zdecydowanie przeznaczony dla młodszych graczy, sama zabawa jest także dużo wolniejsza.

Grafika jest przeciętna, animacja – w miarę płynna. Zabawny jest za to dźwięk – punk rock i techno jakoś niespecjalnie tu pasują; w końcu gra wygląda bardzo kreskówkowo.

Whirl Tour jest dużo ciekawszy niż Simpsons Skate... i może spodobać się młodszemu bratu. Tru pleja i tak wybierze Tony'ego Hawka – zwłaszcza, że czwarta część jest doskonała. **[Brock Landers]**

**PlayStation 2 i GameCube**
- *Wydawca:* Crave
- *Producent:* Pi
- *Liczba graczy:* 1-4

**5.7**

# SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY

**Sprawdzę nowego Spyro – nieopatrznie stwierdziłem przebywając pewnego razu w redakcji. Wtedy jeszcze nie czułem na plecach gorącego oddechu.**

Niiiiieeeee! Spyro: Enter the Dragonfly dostał się właśnie mi. Co takiego zrobiłem? Eh, nieważne, muszę być silny.

Kiedyś Spyro obok Crasha królował na PSOne. Teraz te dwie postacie zostały wykupione przez słabszych developerów i staczają się po równi pochyłej.

Historia wygląda tak. Wraca zły gość i kradnie wszystkie „smocze muszki". Nie mamy wyboru – wyruszamy na odsiecz. Po raz kolejny...

Smoczek posiada wszystkie umiejętności, które miał już na PSOne. Potrafi skakać, szybować, pluć ogniem i tak dalej. Nawet tak samo się nim steruje. Zwierzak ma jeszcze kilka innych umiejętności, ale odkryjecie je dopiero później. Jedyną nowością jest ratowanie muszek – musisz złapać je wszystkie. To taki Pokemonowy akcent w Spyro. Żadna to rewolucja, ale na pewno jest kilka osób, które lubią takie zajawki.

Światy ukazane w Spyro: ETD nie różnią się niczym od tych zaprezentowanych na 32-bitowej maszynie. No, jest więcej obiektów i wysoka rozdzielczość, ale nie ma tu nic, czego byśmy wcześniej nie widzieli. Trochę platform, zamknięte poziomy, zbieranie śmieci. Poza tym modele postaci chyba wcale się nie zmieniły od ostatniej gry z tej serii. Podobnie jest z ich ruchami i głosami. Niby jest bajkowo, ale tak naprawdę wygląda to pusto i blado. Naprawdę, miałem nieodparte wrażenie, że do telewizora podłączyłem PlayStation 1.5. Do tego wszystko jest takie cukierkowe, przesłodzone... Bueerk. Krótko mówiąc jest to jeden z najsłabiej wyglądających platformerów na PS2, a na domiar wszystkiego animacja potrafi zwolnić. Jeszcze coś? Poziomy długo się dogrywają. Doskonale widać, że producent nie poradził sobie z PS2. Nawet nie liznął jej możliwości.

Czym zatem malutki smoczek ma zamiar zachęcić nas do zabawy? Nie mam zielonego pojęcia. Może sentymentem, którym ktoś wcześniej, jeszcze na PSOne obdarzył czworonogiego bękarta.

Niektórym seriom najwyraźniej nie służy transformacja w 128-bitów.

Wiem za to, że PS2 otrzymała już tonę innych przewspaniałych platformerów czekających na chętnych. Nie przeczę, że w Spyro da się pograć, ale czasy szaraka już dawno minęły.

Jak & Daxter, Sly Cooper i Ratchet & Clank. To powinny być Wasze priorytety.

Jeśli jesteście wyrobionymi graczami to Spyro postawcie w swojej hierarchii na samym końcu. Najlepiej w miejscu, do którego nigdy nie dotrzecie.

Ten smoczek nadaje się tylko dla malców, którzy nie sięgają jeszcze głową ponad stół. Czyli tam, gdzie leżą płyty z pierwszoligowymi platformerami. **[OG]**

**PlayStation 2**
- *Wydawca:* Universal
- *Producent:* Check Six
- *Liczba graczy:* 1

**6.0**

# NHL 2K3

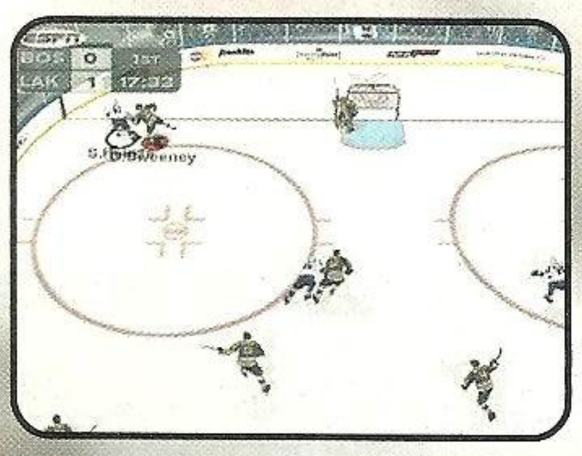
***Do niedawna EA Sports nie miało konkurencji jeśli chodzi o hokej. Sega pokazuje jednak, że czuje się pewnie także i na lodzie.***

***Najlepsza symulacja hokeja na konsolach pojawiła się wreszcie na rynku. Najwyższy czas!***

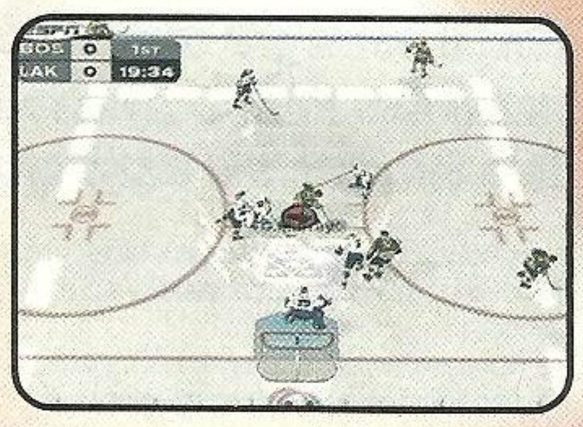
Wygląda na to, że Sega i EA Sports doszły do pewnego rodzaju konsensusu – EA robi gry sportowe o nastawieniu bardziej zręcznościowo-rozrywkowym, a Sega wypuszcza symulacje. Co wcale nie znaczy, że produkcje Segi nie przynoszą radości. Moim zdaniem zawierają więcej miodu, niż te z pod znaku EA Sports. Przed wszystkim czuć w nich prawdziwą pasję tworzenia gry, która będzie oddawała rzeczywistość najwierniej jak się da. I co najważniejsze, ich grywalność przerasta najśmielsze oczekiwania graczy. Seria NHL 2K jest najbardziej zapóźniona w rozwoju i widać to choćby w oprawie czy ilości trybów gry i dodatkowych możliwości. Mimo to jest bardzo poważną konkurencją dla NHL 2003 Elektroników. W przyszłym roku możemy spodziewać się naprawdę wielkiego pojedynku pomiędzy tymi dwoma mocarnymi rywalami. Jednak NHL 2K musi dopiero zbudować sobie bazę fanów na next-genach, ponieważ jej poprzednie odsłony ukazały się tylko na Dreamcaście. Myślę, że z taką jakością nie powinno to stanowić problemu.

Ogromnym atutem NHL 2K3 jest to, że w praktyce gra jest dokładnie taka, jak chcemy – lubimy, żeby było dość wolno - nie ma najmniejszego problemu. Chcemy, żeby było ostro? Przesuwamy odpowiedni suwak i voila! A może ma być szybko i mocno? Też da się zrobić. Po kilku meczach eksperymentowania z ustawieniami znajdujemy to, które najbardziej nam pasuje. Oczywiście możemy też grać tak, jak wymyślili to sobie programiści w ustawieniach domyślnych, ale przecież czasami można trochę sobie pofolgować i zagrać mecz, w którym starcia będą częste i ostre, a sędziowie zapomną o odsyłaniu zawodników na ławkę kar.

Obowiązkowym trybem w grach sportowych z N na początku jest obecnie tryb managerski czy jak kto woli Franchise – przejmujemy kontrolę nad wybraną drużyną i prowadzimy ją do sukcesów. Możemy to robić na dwa sposoby – zająć się zarządzaniem zespołem i graniem, lub tylko zarządzać, a rozstrzyganie meczów pozostawić konsoli. Kolejną ciekawostką jest kilka sposobów sterowania, a raczej jego skomplikowania. Ktoś, kto chce sobie po prostu pograć w hokeja bez specjalnego kombinowania, zagra na ustawieniu Basic, które daje dostęp tylko do najprostszych funkcji. Dla bardziej ambitnych są jeszcze dwa sposoby sterowania, z coraz większą liczbą możliwości kontrolowania krążka i zawodnika. Ciekawostką jest walka przy bandzie – gdy zawodnik zostanie przyparty do bandy, ma kilka możliwości. Może na przykład spróbować wyszarpnąć się przeciwnikowi lub podać krążek nogą. Zupełnie jak w prawdziwym meczu. Sega przejęła po Konami (i dobrze, bo tam się marnowała) licencję ESPN i teraz wszystkie je gry sportowe mają dokładnie taką oprawę wizualną, jak ma to miejsce na amerykańskim kanale TV. Czasami naprawdę mamy wrażenie, że to co oglądamy, to transmisja z prawdziwego meczu, a nie gra. Z pewnością łatwo zmylimy kogoś nieobeznanego ze zdobyczami nowoczesnej techniki. Może dziadka, albo ciotkę, gdy wpadną do nas z wizytą.



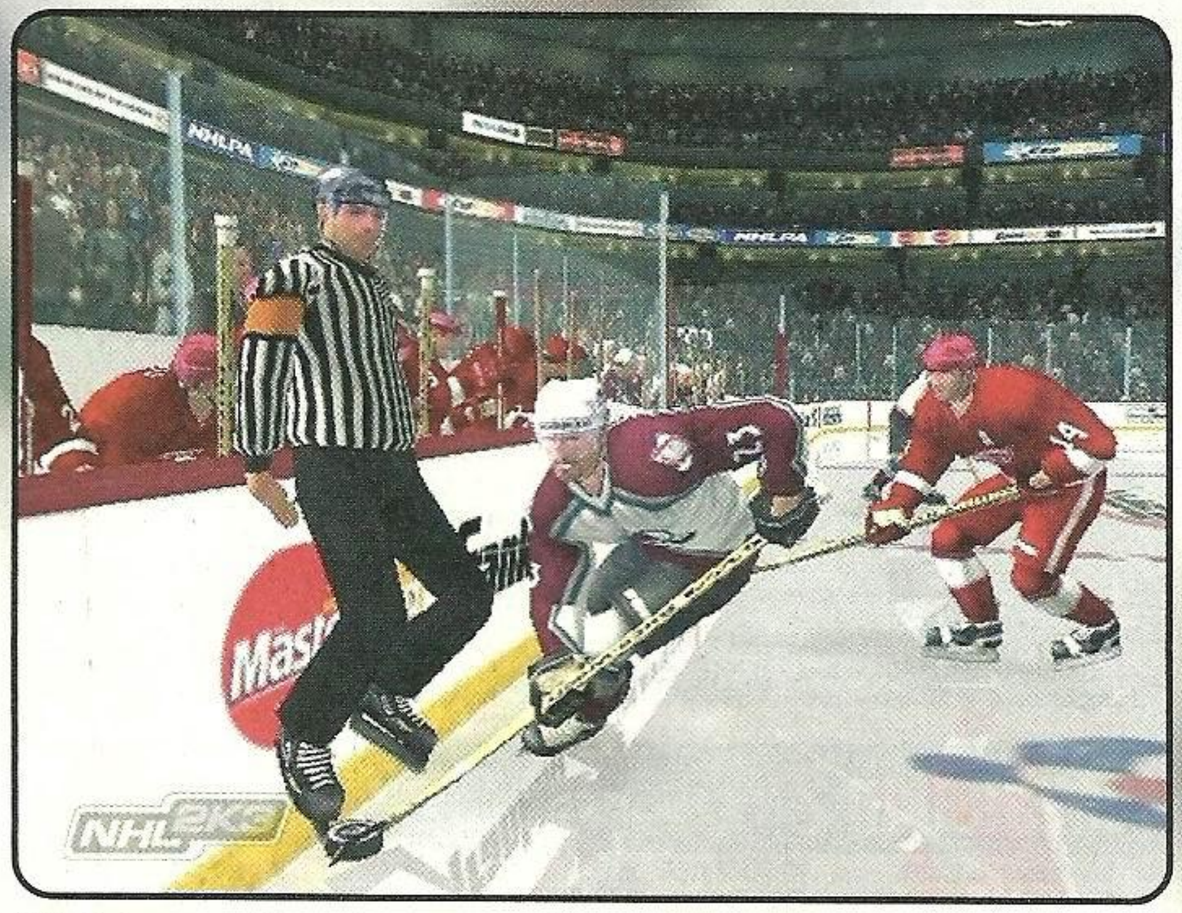
Jednak pomimo niezłego wyglądu, NHL 2K3 nie zasługuje na najwyższą ocenę za grafikę. Widać, że to dopiero wprawka przed kolejnym tytułem, bo tak naprawdę gra wyglądała niemal identycznie na DC. Porównanie z NHL 2003 nie wypada jednak boleśnie, bo gra broni się dobrą animacją i naprawdę świetnymi replayami, ma też mniej denerwujących cutscenek, które co chwila zaburzają tempo zabawy. Jednak inne tytuły z serii 2K3 są już dalej pod względem technologicznym. Szczególnie widać to po zawodnikach, którzy nie są tak doskonale oddani jak w choćby NBA 2K3. Udźwiękowienie powinno być mocną stroną NHL 2K3, ale niestety nie jest. Brakuje dźwięku przestrzennego w wersji na PS2 (w wersji Xboxowej jest Dolby Digital 5.1 i to słychać!), komentarz jest niezły i kolesie prawie się nie powtarzają, ale czegoś tu brakuje. Chyba intensywności. Odgłosy z lodowiska powinny nas przenikać, a niestety najlepsze co można o nich powiedzieć to to, że są. Zdecydowanie mogło i powinno być lepiej.



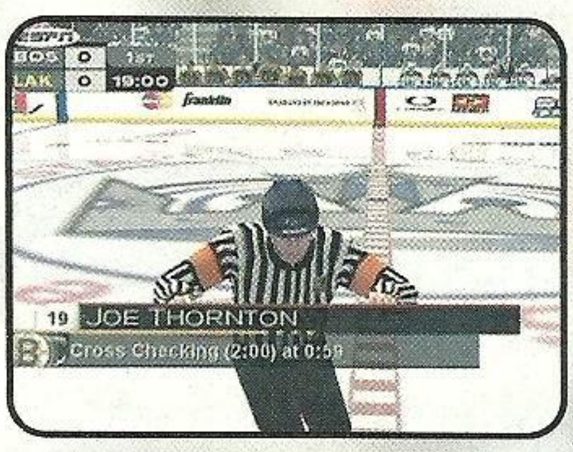
Grywalność to oczywiście poezja. Ta gra nazywa się hokej i taka właśnie jest. Tu trzeba grać z głową, taktycznie. Na początku konsola będzie nas „uczyła" – obserwowanie sposobu rozgrywania akcji przez sztuczną inteligencję naprawdę daje do myślenia. Jednak jeszcze lepszym sposobem jest oglądanie NHL w TV lub znajomość hokeja od podszewki. Wprawdzie czasami SI potrafi się zagubić, ale nie jest to nagminne. Po prostu się zdarza. Sterowanie jest perfekcyjnie dobrane, łatwość wcielania w życie naszych pomysłów na rozegranie akcji imponująca, a wymagania jakie stawia przed nami NHL 2K3 - naprawdę duże. To nie jest tytuł na jeden wieczór. W tak krótkim czasie zdążymy zaledwie polizać lód, ale jest prawie pewne, że język nam przymarznie i zostaniemy przy niej na dłużej. Zapewne aż do ukazania się następnej części.

Wersja na Xboxa czy GC nie ma jakiejś kolosalnej przewagi nad PS2, graficznie jest zaledwie odrobinę lepiej. Jednak Xboxowa edycja zasługuje na wyższą ocenę z jednego powodu – Online. W USA można grać w sieci, czego dziwnym trafem wersja na PS2 nie oferuje. NHL 2K3 to lek na zgryzoty tych wszystkich fanów hokeja, którzy grę firmowaną przez EA Sports uważają za zbyt płytką i arcade'ową. Ta też wprawdzie potrafi taka być, ale dopiero, gdy się o to postaramy. Sega potrafi.

**Marcellus**



***Hokeiści są wymodelowani z pietyzmem (jeśli można coś takiego powiedzieć w przypadku hokeistów). Akcja jest szybka i efektowna.***



**PlayStation 2** — *EA Sports wyrosła konkurencja - także w hokeju!*

- *Wydawca:* Segs
- *Producent:* VC
- *Liczba graczy:* 4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**Wykorzystuje:** *Dual Shock, Memory Card 8Mb*

**9.0**

**Xbox** — *Lepsza grafika, lepszy dźwięk, no i Xbox Live!*

- *Wydawca:* Sega
- *Producent:* VC
- *Liczba graczy:* 4

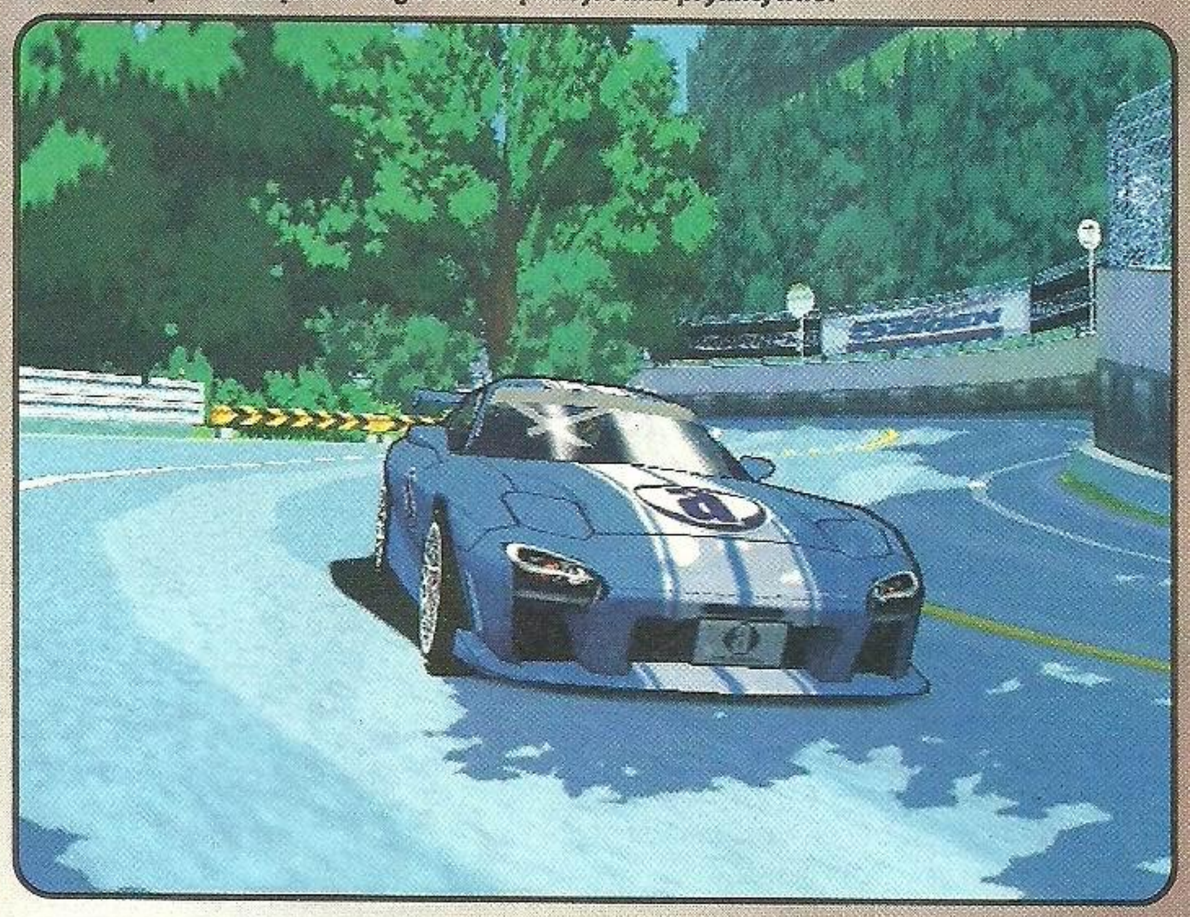
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**Wykorzystuje:** *Dolby Digital 5.1, Xbox Live*

**9.2**

# Auto Modellista

**Edycja własnych replayów nie zawsze jest zabawna... ale akurat tutaj - jak najbardziej. Choć narzędzia służące do tego celu są miejscami prymitywne.**



## Każda nowa gra Capcom jest ciepło witana przez ekipę Neo Plus. Oczywiście, czasem trafi się kolejny Gun Survivor, ale wszyscy przeżywają wzloty i upadki.

Dla mnie Capcom jest w pewnym sensie symbolem konsol. Firmą, która doskonale wie, czego oczekują konsolowi gracze. Bez przesadnego komplikowania dostarcza kolejne produkty na wiecznie głodny nowości rynek. Resident Evil, Onimusha, Devil May Cry, cała masa mordobitek - to tylko część historii konsol pisanej przez Capcom.

Na Auto Modellistę ostrzyłem sobie zęby od samego początku. To bodaj pierwsza próba tej zacnej firmy wbicia się na ciasny rynek wyścigów samochodowych.

W Japonii przyjęta z entuzjazmem z powodu możliwości zabawy w Internecie, jednak europejska wersja została pozbawiona tej funkcji. Fanów zabawy w sieci przestrzegam, iż nie ma sensu zaopatrywać się w japońskiego importa – spoza Japonii nie można połączyć się z serwerami. Co innego wersja US, która została opóźniona aż do marca 2003 i będzie zawierać opcje sieciowe.

Co zatem zostało? Zręcznościowe, bardzo szybkie wyścigi samochodowe z grafiką wykonaną w technologii cell-shading. Ale o tym akurat wiecie z publikowanych przez nas zapowiedzi.

Auto Modellista podzielona jest na trzy sekcje. Arcade to pojedyncze wyścigi dla jednego i dwóch graczy, a także czasówki. Garage Life to główny tryb zabawy, takie miniaturowe Gran Turismo. Miłym dodatkiem jest VJ Mode, gdzie ambitny gracz może poskładać sobie w teledysk replaye ze swoich przejazdów, wykorzystując przeróżne funkcje i graficzne efekty.

Wracamy do Garage Life. Samochodów jest sporo, bo około pięćdziesiąt, ale tylko japońskie. Mazda, Subaru, Suzuki, Toyota, Daihatsu i tym podobne. Oczywiście nie wszystkie są do dyspozycji gracza od początku. Część z nich będzie dostępnych dopiero po kilku zwycięstwach, podobnie jak niektóre części. Jednak już na starcie można wybrać mocną furę i na dodatek jeszcze ją tuningować. Zresztą praktycznie wszystko można zmieniać – kolory, napisy, loga, tablicę rejestracyjną, a nawet wystrój garażu! Później dochodzi nawet możliwość przekładania silników... Każdy fan dłubania będzie tym zachwycony, podobnie jak zabawą w reżysera własnych replayów w VJ Mode. Co chwila jednak trzeba coś zapisywać na karcie pamięci, otwiera się pięćdziesiąt ekraników, a każdy trzeba potwierdzać – co jest potwornie upierdliwe.

Wybieramy zatem auto, pracujemy nad nim zarówno pod względem mocy, jak i wyglądu, a następnie szykujemy się do wyścigów. Tras jest... dziewięć.

Oczywiście z wariacjami - jazda w drugą stronę, lustrzane odbicia i tak dalej, ale to zdecydowanie mało.

Podczas wyścigu pierwszą rzeczą, która od razu wgniata w fotel, jest oczywiście charakterystyczna grafika. Samochody wyglądają rewelacyjnie i mimo odtworzenia ich w takiej konwencji przypominają prawdziwe bolidy. Otoczenie nie trzyma jednak tak wysokiego poziomu; miejscami wygląda pusto i blado. Mimo to jednak gra robi ogromne wrażenie – jest bardzo szybka i płynna, a specjalny efekt rozdmuchiwanego przez bolid powietrza potęguje jeszcze uczucie pędu. Pogoda (padający deszcz, czy rozchlapywanie kałuż przez pędzące bolidy), ciekawy efekt perspektywy przy zwolnieniach i przyspieszeniach, czy iskry strzelające przy zetknięciu się pojazdów doskonale uzupełniają główny widok. Animacja raczej trzyma 60 klatek na sekundę, bo Capcom wcisnął do gry przełącznik na 60 Hz. W multiplayerze również jest 50/60 klatek. Zdarzają się drobne błędy graficzne, na przykład delikatne przenikanie obiektów, ale nie wpływają na pozytywny wizerunek Auto Modellisty. Negatywnie wpływa za to nie do końca udany model jazdy. Z jednej strony za bardzo zręcznościowy, z drugiej z ambicjami na symulator – Auto Modellista sprawia wrażenie nie do końca wyważonej. Zastanawia dziwna praca hamulców, szczególnie ręcznego. Obracanie się samochodu przy zetknięciu z bandą przy ostrych zakrętach powoduje złość. Oczywiście, po pewnych modyfikacjach czuć, że samochód lepiej trzyma się jezdni, albo wykazuje większą ochotę do power slide'ów, ale coś tu nie do końca się udało.

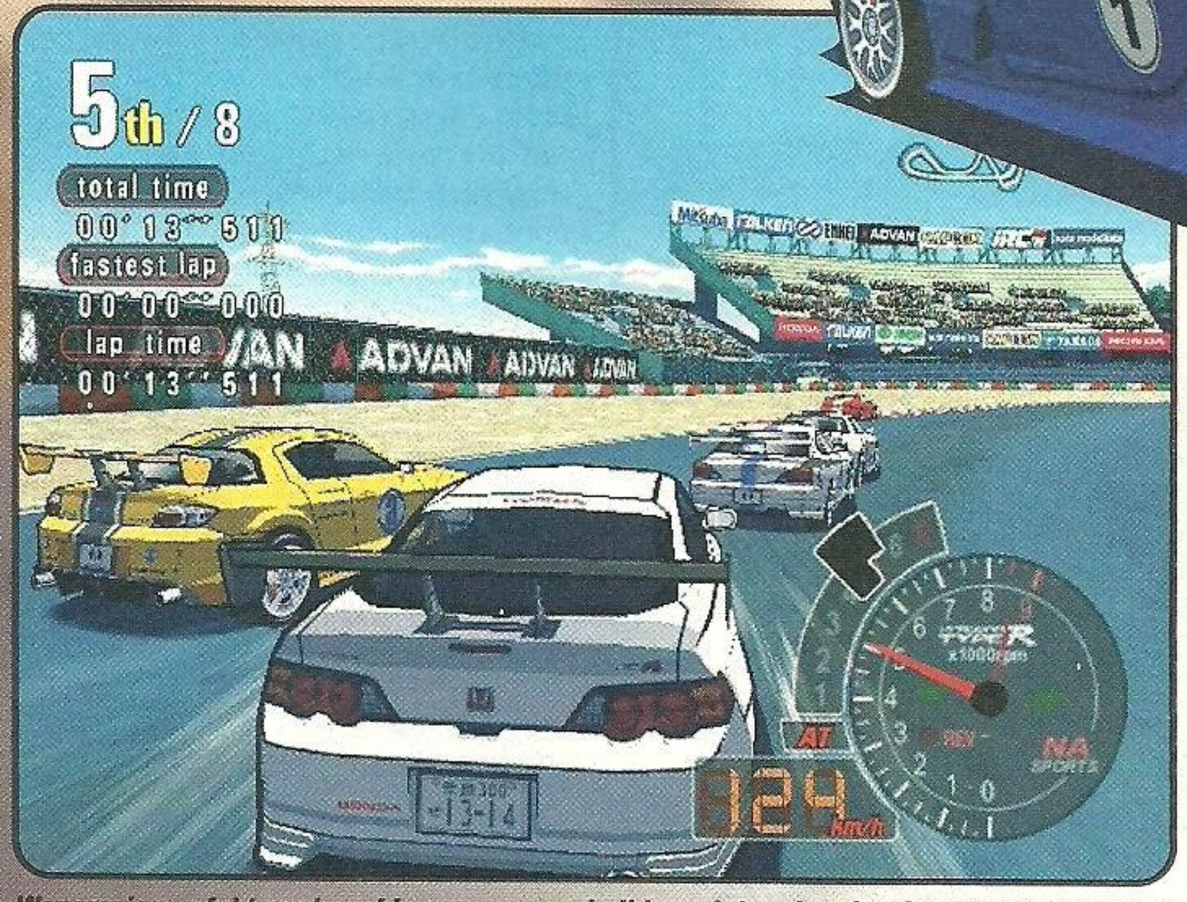
Auto Modellista jest także za łatwa. Wystarczy na co bardziej zakręcone trasy (jak Akagi Hills) ustawić maks przyczepności i przeciwnicy nie sprawiają większych kłopotów. Poza tym – maks przyspieszenia. Nawet nie trzeba specjalnie grzebać w aucie przed kolejnymi wyścigami, czy zmieniać fury – Subaru Impreza w zupełności starczy. Na owalach można jedną ręką trzymać puszkę z colą albo podbierać nachos – jest tak łatwo.

W Ridge Racerze zawsze była walka (co z tego, że skryptowana przez autorów). Każdy wiedział, że musi przejechać bezbłędnie ostatnie okrążenie, by dogonić prowadzącego w wyścigu. Tutaj tego miejscami zabrakło – wyścigi wygrywa się stosunkowo prosto. Co sprowadza nas do ostatniego aspektu – długość zabawy. No cóż, najwyżej dwa wieczory i po sprawie. Chyba, że będziecie dłubać, sprawdzać każdy samochód i część. Dlatego jak najbardziej na miejscu byłaby opcja gry w Internecie. Pozbawiona jej Auto Modellista jest zwyczajnie okaleczona.

Jeszcze krótko o dźwięku. Kakofoniczne klimaty – mieszanka rocka z techno, z komentatorem wykrzykującym zabawne inaczej teksty. Kalka Ridge'a, średnio udana.

Autorzy gier w jakiś sposób muszą zdobywać doświadczenie w gatunkach, przy których nie mieli okazji wcześniej pracować. Auto Modellista jest tego doskonałym przykładem. Już zapowiedziano sequel, który, miejmy nadzieję, będzie usprawniony w każdym aspekcie.

**Gulash**



**Wspomniany efekt rozdmuchiwanego przez bolid powietrza jest bardzo udany. Szkoda, że model jazdy nie do końca.**

**PlayStation 2**

*Niestety, coś tu nie zagrało. Jest tak sobie.*

- *Wydawca:* Capcom
- *Producent:* Capcom
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**Wykorzystuje:** Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

**6.5**

# Ape Escape 2

***„Podwładny powinien przed obliczem przełożonego mieć wygląd lichy i durnowaty, tak by swoim pojmowaniem istoty sprawy nie peszyć przełożonego" – zarządzenie Cara Rosji Piotra I z 9 grudnia 1708 roku.***

Tak właśnie wyglądał czerwonowłosy bohater Ape Escape 2, stojąc przed naukowcem proszącym go o dostarczenie portek dla małp w zoo. Młodzieniec użył olbrzymiego działa, aby zasypać zwierzęta kubraczkami. Nie zauważył jednak, że w paczkach znajdowały się również hełmy powodujące, że małpki stają się rozjuszone i niesforne. Nie pozostaje mu nic innego, jak posprzątać bałagan. Jak tego dokonać? Trzeba złapać je wszystkie!

Graliście w pierwszą część Ape Escape? Jeśli tak, to chyba nie trzeba Was namawiać do zakupu sequela. Poprzedniczka była niezwykle udaną platformówką. A resztę postaram się przekonać do tego tytułu.

W Ape Escape 2 będziecie mieli okazję towarzyszyć bohaterom w ich przygodach rozgrywających się chronologicznie po części pierwszej. Wyruszycie w podróż po światach, do których przedostały się zwierzaki – tam trzeba je łapać. Wbrew pozorom nie będzie to łatwe. Nie wystarczy skakać i machać siatką. Trzeba mieć pomysł.

Tu zatrzymajmy się na dłużej, ponieważ sterowanie zaproponowane w AE2 różni się od tego, do którego zdążyła Was przyzwyczaić większość platformówek. Skaczecie przy pomocy R1, a przyciski L1 i L2 odpowiadają za ustawienie kamery. Pod przyciskami geometrycznymi rozmieszczone są bronie, których używacie, poruszając prawym analogiem. Najpierw przyjrzyjcie się mieczowi świetlnemu i siatce. Pierwszym przedmiotem walczycie, a drugim łapiecie małpki. Jeśli wychylicie gałkę do przodu, to chłopiec zamachnie się w odpowiednią stronę. Natomiast przy zakręceniu analogiem - ładnie zawinie. Kolejnym wartym zainteresowania przedmiotem jest okrąg pozwalający rozpędzić się. Aby osiągnąć dużą prędkość, należy naładować ów przedmiot, kręcąc gałką – po chwili bohater wystrzeli przed siebie. Oczywiście sterowanie jest wtedy trochę utrudnione, ale na tą krótką chwilę zyskujecie nowe umiejętności. Możecie wbiec na strome powierzchnie lub oszołomić przeciwnika, co przydaje się dość często.

Oprócz opisanych przedmiotów będzie

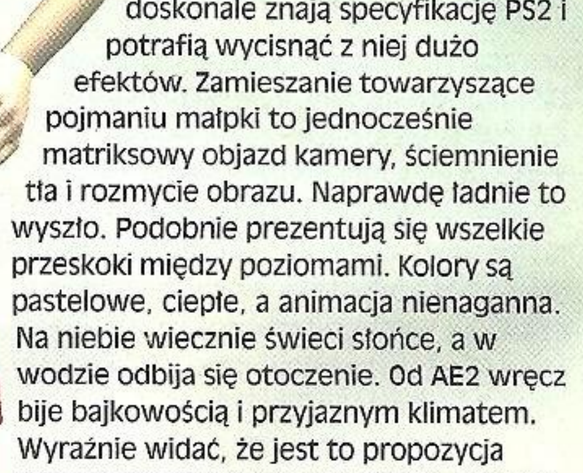
Wam jeszcze dane wypróbować podwodny skuter, radar wykrywający ukryte zwierzaki i kilka innych.

Małpki na pierwszych poziomach są bezbronne i uciekają przed Wami w popłochu. Często chowają się w różnych śmiesznych miejscach - jedna z nich zasłaniała się gałązkami. Na dalszych już nie dadzą się podejść tak łatwo. Gryzą, rzucają bombami i ogólnie starają się jak najbardziej uprzykrzyć nam życie. Uśmiałem się do łez, widząc małpkę ubraną w zbroję, dzierżącą mały mieczyk i tarczę. Ale to jeszcze nie wszystko. A co powiecie na małpę toreadora? Takiego z płachtą i charakterystycznym czepkiem, piszczącego i uchylającego się przed siatką na wszelkie sposoby. Właśnie, choć małpki tylko piszczą, to ważniejsze persony zostały wyposażone w miłe dla ucha głosy. Nie usłyszycie w AE2 nic odkrywczego, ale z drugiej strony nie zdarzy się nic, co mogłoby podrażnić Wasz zmysł słuchu. I prawidłowo. W takich tytułach muzyka i dźwięki powinny współgrać z akcją na

***Mimo usilnych prób i starań Sony pierwsza część Ape Escape nie okazała się komercyjnym sukcesem - mimo, że momentami zachwycała.***

ekranie, a nie wysuwać się na pierwszy plan.

O oprawie nie mogę powiedzieć złego słowa. Widać, że jest to tytuł tworzony przez ludzi, którzy doskonale znają specyfikację PS2 i potrafią wycisnąć z niej dużo efektów. Zamieszanie towarzyszące pojmaniu małpki to jednocześnie matriksowy objazd kamery, ściemnienie tła i rozmycie obrazu. Naprawdę ładnie to wyszło. Podobnie prezentują się wszelkie przeskoki między poziomami. Kolory są pastelowe, ciepłe, a animacja nienaganna. Na niebie wiecznie świeci słońce, a w wodzie odbija się otoczenie. Od AE2 wręcz bije bajkowością i przyjaznym klimatem. Wyraźnie widać, że jest to propozycja skierowana do młodszych graczy. Mówiąc to, mam na myśli zarówno grafikę, jak i poziom trudności – nawet dalsze poziomy nie są zbyt wielkim wyzwaniem. Można się zaciąć na chwilę przy bossie czy konkretnym rodzaju małpy, ale krótka analiza jej zachowania wystarczy, aby wpaść na dobry pomysł i pojmać ją. Choć AE2 pod względem wizualnym nie jest w stanie stawać w szranki z takimi gigantami, jak J&D czy R&C, to gra wychodzi ze starcia obronną ręką. A to



dzięki temu, że autorzy mieli pomysł. Nie stworzyli kolejnej platformówki, których mamy teraz prawdziwe zatrzęsienie, ale grę z własną tożsamością, będącą wspaniałą odmianą od ciągłego wciskania przycisków odpowiadających za akcje. Patent z kręceniem zawijasów analogiem został tu maksymalnie wykorzystany i bardzo dobrze – to rozwija manualne zdolności maluchów. I dlatego, gdybym miał polecić Wam jakąś konkretną zręcznościówkę, byłoby to AE2. Ze względów, które opisałem wyżej, postawiłbym ją momentami nawet przed R&C.

**OG**

## Mini-gry w AE2

**W grze zawarto trzy mini gierki. Mamy szansę wziąć w nich udział (oczywiście nie od razu, a po zaliczeniu odpowiedniej liczby leveli) będąc w "Centrum Dowodzenia" i podchodząc do odpowiedniego stanowiska. Pierwsza z nich to "Dance de Bon!". Jest to gra muzyczna podobna do Beatmanii lub czegokolwiek kompatybilnego od Konami. Z góry zjeżdżają strzałki, a my w odpowiednim momencie musimy wdusić odpowiadający guzik. Dwie pozostałe polegają na "grze" w piłkę nożną i wspinaniu się po linach. To bardzo miłe, że autorzy pomyśleli o przedłużeniu zabawy.**

***„Dwójka" jest przynajmniej tak dobra jak poprzedniczka - brakuje jej jednak pewnych cech, dzięki którym mogłaby podbić serca graczy. Fajna, ale niestety niszowa pozycja.***

**PlayStation 2**

*Śliczna i bardzo miodna - kolejny mały hit na PS2.*

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Sony
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**8.0**

***Wykorzystuje:*** *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

# Rygar
## The Legendary Adventure

***Stara szkoła? Contra, R-Type, River Raid - każdy odpowie. Dla mnie kwintesencją starej szkoły jest wiekowy Rygar, sygnowany przez japońską firmę Tecmo.***

**GENESIS**

Podporządkowując się popularnej ostatnio modzie na rewitalizację ośmiobitowych przebojów, Tecmo postanowiło przywrócić świetność swej flagowej niegdyś produkcji. Przyznam się, że na samą myśl o dziesiątkach godzin spędzonych z przygodami młodego gladiatora aż łezka kręci mi się w oku. To jedna z gier, obok których nie można było przejść obojętnie. Śmieszna jak na dzisiejsze standardy grafika, żenujący dźwięk i kilkanaście linijek tekstu potrafiły rozgrzać każdego gracza do czerwoności! Inna sprawa, że nigdy nie udało mi się ukończyć owej wiekowej produkcji, gdyż los chciał, aby to właśnie w moje ręce trafiła wadliwa kopia gry. Do dziś pamiętam, jak z bratem i kumplem staraliśmy się pokonać błędy kodu i mimo wszystko doprowadzić Rygara do szczęśliwego finału. Nasze próby spełzły jednak na niczym i jedynym osiągnięciem było doliczenie się około dwudziestu błędów występujących w grze. Na szczęście teraz nośniki danych są doskonalsze niż stare kartridże i takie frustrujące sytuacje zdarzają się niezwykle rzadko. Dzięki temu, bez żadnych przeszkód mogłem rozkoszować się wspaniałą grą, jaką bez wątpienia jest Rygar: The Legendary Adventure.

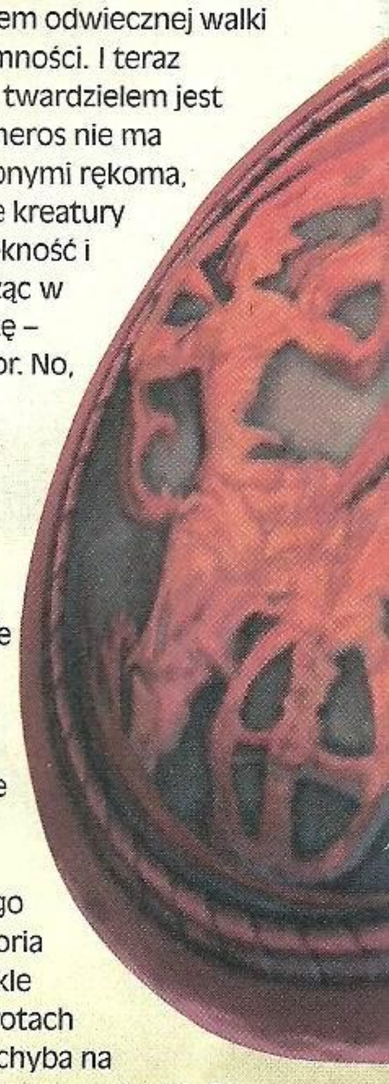
### MITY I LEGENDY

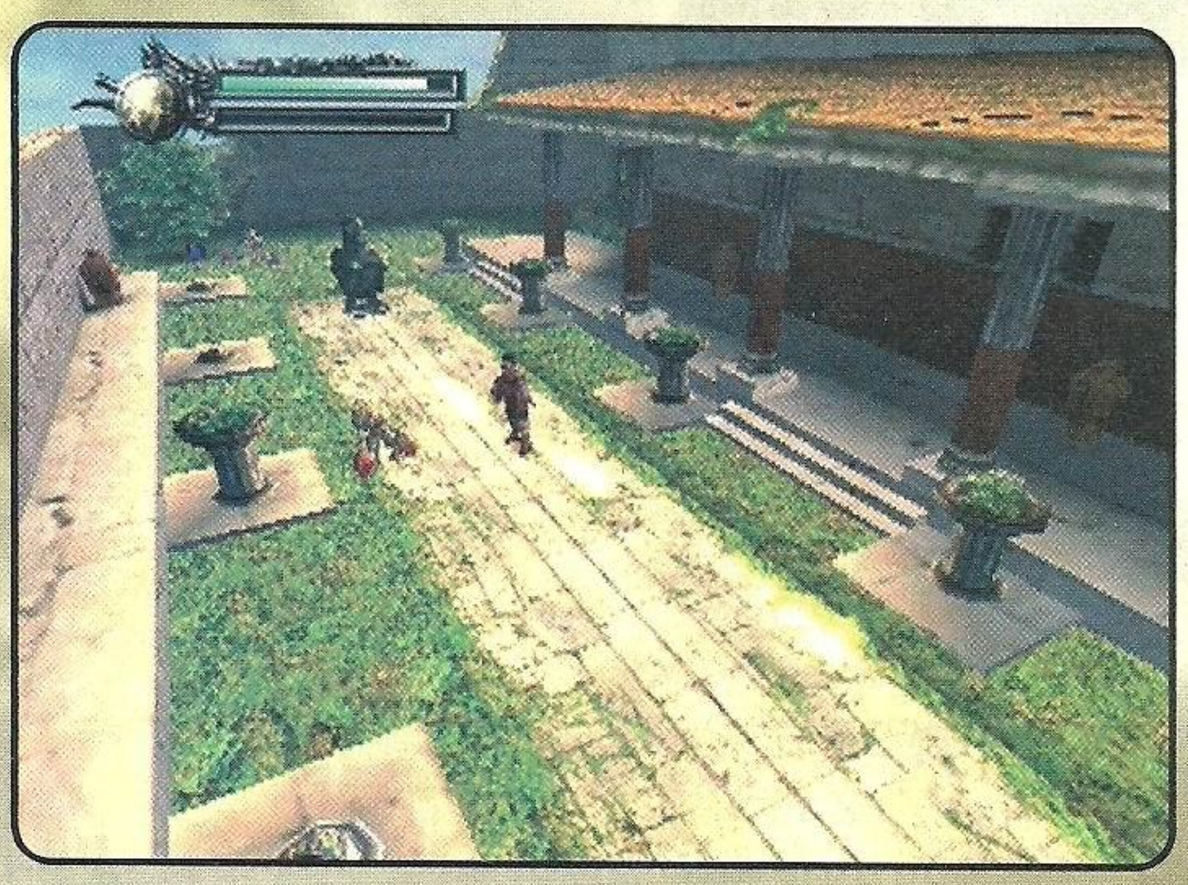
Rygar to doskonała pozycja dla wszystkich graczy, którzy właśnie zmagają się w szkole z zagadnieniami dotyczącymi starożytnej Grecji i Rzymu. Zarówno pierwowzór, jak i nowa gra o perypetiach sławnego gladiatora bazują bowiem na prawdziwych podaniach pochodzących z czasów, kiedy po dziedzińcach Grecji spacerowali filozofowie w powłóczystych togach, a Aleksander Wielki zmieniał bieg historii. Hej, mam nadzieję, że nie wyrzuciliście jeszcze wszystkich książek do historii i polskiego, chcąc zastąpić je najnowszą grą Tecmo! Powiedziałem jedynie, że Rygar bazuje na starożytnych mitach, a nie, że stanowi wierne odzwierciedlenie sympatii i

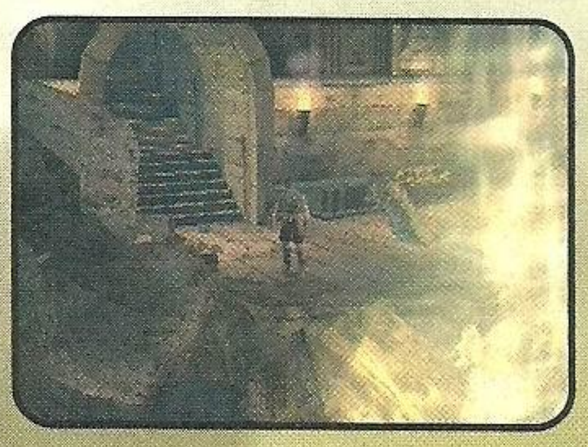
***Zabawa Diskarmorem jest wręcz genialna - a to za sprawą licznych kombosów zaimplementowanych w grze.***

animozji panujących pomiędzy władcami Olimpu, bohaterami, a zwykłymi ludźmi. Gdybyście więc chcieli przedstawić Waszym nauczycielom mitologię według Rygara, proponuję najpierw zawiadomić pogotowie, gdyż takie rewelacje każdego oczytanego człowieka mogą przyprawić o palpitacje serca. Jak chyba wszyscy wiemy, mitologia stanowi niewyczerpaną kopalnię wzorców i archetypów, na kanwie których powstało tysiące dzieł sztuki starożytnej i współczesnej. Dlaczego więc nie wykorzystać mieszanki mitów greckich i rzymskich do opracowania gry video? Przecież takie rozwiązanie może zaowocować całkiem wciągającą historią, nie pozbawioną pewnych walorów edukacyjnych! Owszem, zgadza się, ale niektóre motywy wyjęte żywcem z legend helleńskich, a podretuszowane nieco na potrzeby gry, potrafią wprowadzić niezły mętlik w głowie. Dla przykładu przytoczę postać Arystotelesa, jednego z najwybitniejszych myślicieli doby antyku, a jednocześnie ojca światowej poetyki. Otóż w miarę jak coraz bardziej zagłębiamy się w zawiłości scenariusza, poznajemy historię ucznia Platona, a nauczyciela Aleksandra Wielkiego. I o ile podane przeze mnie przed chwilą informacje są jak najbardziej w zgodzie z prawdą historyczną i mogą się przydać na klasówce z polskiego, to dalsza część opowieści o życiu tego genialnego człowieka zakrawa na farsę. Przepraszam, ale jako miłośnik antyku i piewca chwały starożytnych mistrzów, nie mogę pominąć milczeniem faktu, iż Arystoteles w grze przedstawiony jest jako Icarus, wierny sługa Hadesu władający dwoma ostrzami z gracją godną Blade'a. Jednym słowem – pomieszanie z poplątaniem. Nie byłoby w tym może nic złego, gdyby nie to, że sama historia nabiera wówczas charakteru abstrakcyjnej groteski, którą dosyć trudno momentami złożyć do kupy.

A właśnie, może teraz parę słów o misji, jaką szlachetny i prawy Rygar ma do spełnienia. No więc jeden z bogów, niejaki Kronus, za knowania przeciwko olimpijskim bogom zostaje strącony do Tartaru, czyli mitycznego piekła. Z czasem Kronus rośnie w siłę i z pomocą Tytanów znowu wkracza z brudnymi buciorami w świata bogów, siejąc chaos i zniszczenie. Jego podwładni porywają też księżniczkę Harmonię, która właśnie dekoruje zasłużonego wojownika Rygara. To był naturalnie ich błąd, ponieważ zapomnieli o pradawnych proroctwach zwiastujących nadejście prawego bohatera naznaczonego piętnem odwiecznej walki przeciwko siłom ciemności. I teraz niespodzianka – tym twardzielem jest właśnie Rygar. Nasz heros nie ma zamiaru stać z założonymi rękoma, kiedy jakieś mityczne kreatury kradną mu blond piękność i rusza do walki dzierżąc w dłoni magiczną tarczę – legendarny Diskarmor. No, w zasadzie to nasz chłopak nie ma zbyt dużego wyboru, ponieważ zostaje wessany do świata ciemności przez szczelinę łączącą obie rzeczywistości. Tak czy inaczej trzeba przywrócić stary porządek i to właśnie Rygar jest osobą z najlepszymi kwalifikacjami do tego zadania. Później historia opiera się na niezwykle emocjonujących zwrotach akcji, wzorowanych chyba na serialach pokroju „Moda na sukces". Co chwila odkrywamy tajemnicze tożsamości





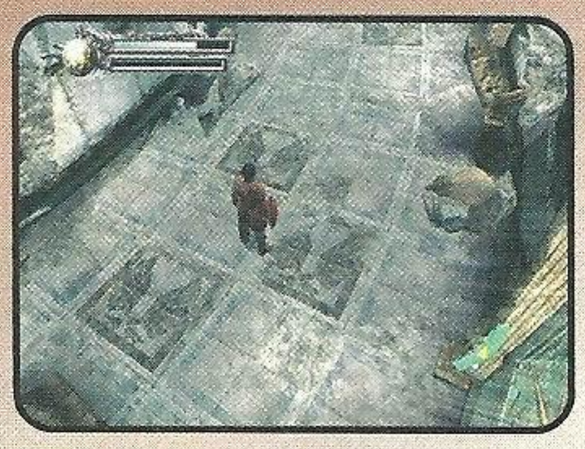


***Rygar czerpie garściami z uznanych konsolowych hitów, a w szczególności dwóch gier: Onimushy i Devil May Cry.***

bohaterów, w tym także naszego Rygara, niezwykle skomplikowane koligacje rodzinne oraz jesteśmy świadkami podstępnych aktów zdrady. W sumie historia ma ręce i nogi, ale trzeba dość dokładnie studiować wszystkie znajdywane kamienne tablice i listy, aby jako tako orientować się w tej pseudomitycznej opowieści.

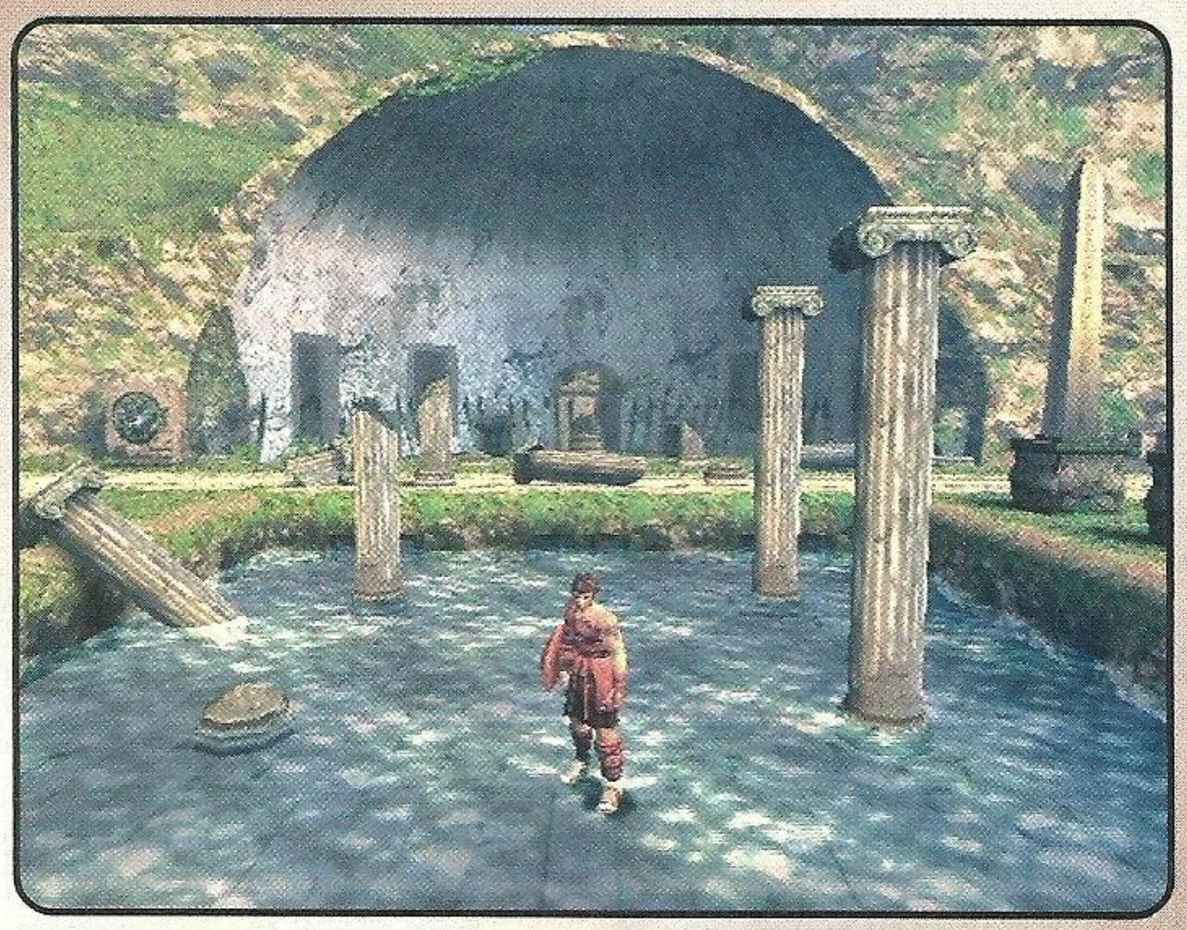
## ARES – BÓG WOJNY

Teraz wróćmy do Rygara i jego misji. Jak się pewnie domyślacie, rasowy gladiator nie rozwiązuje swych problemów na drodze dialogu, czy pokojowej mediacji. W przeciwnym razie, zamiast potężnej bojowej tarczy nosiłby raczej podręcznik do retoryki, albo coś równie ambitnego. System gry kładzie nacisk przede wszystkim na efektowną sieczkę z wykorzystaniem trzech rodzajów tarczy bojowych i odrobiny mitycznej magii. Wobec tego nie da się uniknąć porównania dzieła Tecmo z arcydziełem Capcomu, czyli DMC. Biorąc pod uwagę sposób przedstawienia akcji i niektóre rozwiązania w systemie walki, nietrudno zauważyć, że właśnie na przygodach Dantego oparli swój pomysł na grę twórcy Rygara. Zaznaczam, że nie mamy tu do czynienia z bezmyślną zrzynką.

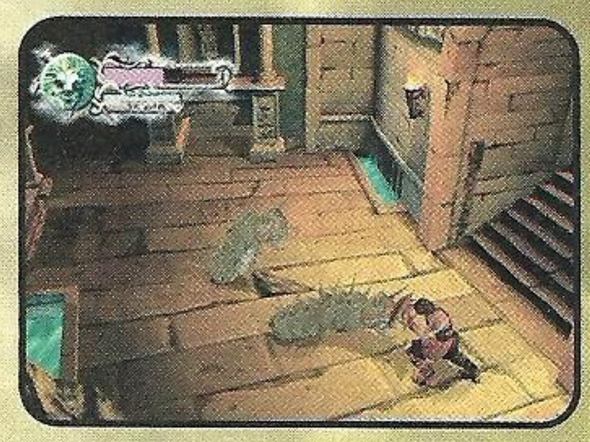


Autorzy po prostu nie bali się czerpać inspiracji z jednej z najlepszych dostępnych gier, przy czym nie omieszkali dodać kilku własnych pomysłów, nadających grze dość oryginalny charakter. Podobnie jak w DMC, nasz bohater przemierza niewielkie przestrzenie wykonane w pełnym 3D, otwiera zamknięte portale i bezpardonowo rozprawia się z setkami natrętnych wrogów. Nie natraficie tu na niemal żadne wyzwanie dla intelektu. Jedyne co trzeba zrobić, aby dostać się do nowych plansz, to albo przestawić ogromne posągi, albo wysiekać strażników pilnujących przejścia. Nie obędzie się też bez skakania, czy fruwania nad przepaściami przy użyciu Diskarmora.

No i właśnie Diskarmor jest tym, co odróżnia Rygara od innych gier tego typu. Autorzy oddali nam do dyspozycji aż trzy rodzaje starożytnych tarcz służących nie tylko do obrony, ale także, a może przede wszystkim, do ataku. Wszystkie Diskarmory różnią się znacząco od siebie i każdy z nich przydaje się w nieco innych okolicznościach. I tak na przykład tarcza Hadesu służy do ataku na średni dystans, tarcza Niebios to doskonała broń na wrogów znajdujących się w znacznej odległości, a Diskarmor Morza jest niezastąpiony w starciach bezpośrednich. Unikalne zalety poszczególnych tarcz odkryjecie dopiero przy walkach z bossami, albo penetrując ukryte podziemia Necromandii. Tam właśnie sukces gwarantuje tylko umiejętne i rozsądne łącznie atrybutów różnych Diskarmorów. Tarcze mają swoje parametry, które możemy podbijać poprzez kupowanie upgrade'ów za zdobyte w trakcie gry kolorowe kule. W ten sposób zwiększamy nie tylko ich bojowy potencjał, ale także ilość slotów na magiczne kamienie. Kamienie te możemy wsadzić do maksymalnie czterech otworów na tarczy, co również podniesie jej siłę lub walory obronne. Dzięki tarczom można przywoływać mityczne stwory, takie jak Cerber, czy chociażby Syrena. Ich specjalne ataki mają ułatwić starcia z trudniejszymi przeciwnikami, ale należy pamiętać, że liczba przywołań jest ograniczona ilością Many zwaną tutaj Icol. Esencją gry jest opracowywanie jak najdłuższych kombosów wykonywanych przy użyciu dziesiątków ciosów dostępnych dla każdej tarczy, a skrupulatnie wynotowanych w menu. Kombinacji jest naprawdę mnóstwo i już po 2 – 3 godzinach praktyki można rzeźbić 50 – 60 ciosowe kombolki. Sweet! Chciałbym zwrócić Waszą uwagę na to, że walka w R:TLA ma wiele wspólnego z nowoczesnymi bijatykami pokroju Tekken, czy VF. Dziwne, prawda? Przejawia się to obecnością nie tylko standardowego bloku, lecz także możliwością recovery lub staggera rozbijającego obronę przeciwnika. Całkiem nieźle sprawdza się to w praktyce, chociaż nieustanne staggerowanie Rygara albo stosowanie ciosów nieblokowalnych przez bossów może doprowadzić do szału. Oprócz ataku tarczą Rygar potrafi wykonywać też wślizg, uderzać barkiem, czy też wykonywać potężny naskok. Te umiejętności są bardzo przydatne w sytuacji, kiedy musimy dostać się w jakieś trudnodostępne miejsce lub przesunąć przeszkodę stojącą na drodze. Jak widać,



***Grafika jest przesliczna, a animacja nie spada poniżej 60 klatek na sekundę. Od razu widać, że to japońska produkcja. Technologię chłopaki mają, ot co.***



***Plaga robactwa atakuje spokojne królestwo. Tylko dzielny gladiator i jego Diskarmor staną na drodze plugawym stworom.***

## Back in the days

W czasach świetności salonów gier Rygar grał pierwsze skrzypce. Gra ukazała się w 1986 roku i okazała się hitem - skonwertowano ją aż na siedem platform: Amstrada, Commodore 64, ZX Spectrum (port był tragiczny, ale i tak się grało), Sega Master System, a nawet Sharpa X68000. Nieco później ukazała się także wersja na ręczną konsolkę Atari Lynx. Screenshot pochodzi z wersji arcade.
Rygar pojawił się również na Nintendo Entertainmnent System (czyli na popularnym NESie). Jednak zamiast konwertować grę z automatu, Tecmo napisało ją zupełnie od nowa. Na niektórych poziomach widok z boku został zmieniony, gracz obserwował losy dzielnego wojownika z góry.

## Gulash sez

Ostatnio rozmawiałem ze znajomym graczem - posiadaczem peceta. Rozmawialiśmy oczywiście o grach. Spokojnie przygotowałem się na odparcie kolejnych ataków i przygotowywałem w myślach mocne argumenty mające przekonać go do konsol. W końcu, sami wiecie - z kloniarzami nigdy nie idzie łatwo.
Ku mojemu zdziwieniu facet zaczął jechać na pecety. Narzekał, że nie ma gry dla jego kilkuletniego synka, jakiejś porządnej platformówki, bo te, które są, nie nadają się do niczego. Oczywiście: on sam lubi strategie i strzelaniny fpp, ale z przyjemnością zagrałby dla odmiany w jakąś przygodówkę z elementami akcji, zwykłą platformówkę, czy dobre wyścigi samochodowe. I niespecjalnie ma wybór.
Jak tu nie spojrzeć, facet ma rację. Porządnej platformówki, bijatyki, strzelaniny, czy wyścigów samochodowych nie uświadczycie na PC. Przygodówki? Dwa gatunki: jeden nudny jak flaki z olejem w stylu Myst czy Atlantis, drugi – niskobudżetowe śmieciuszki rodem z Francji czy Niemiec, po 50 i 70 zeta w hipermarketach.
A my na konsolach mamy znakomite przygodowe gry akcji. Pochodzą przede wszystkim z Japonii. Residenty, Onimushe, Devil May Cry, Tenchu... Dziesiątki. Rygar jest jedną z nich. Piękna grafika, cudowny dźwięk, sporo akcji, świetny system combosów. Bardzo, ale to bardzo mi się podoba. Szkoda tylko, że przeciwnicy w większości nie są humanoidalny. No i martwi trochę krótki czas zabawy. Ale oczekiwanie na Devila 2 na pewno będzie przyjemniejsze z Rygarem w konsoli.

asortyment ciosów gladiatora jest całkiem pokaźny i nie ma prawa szybko się znudzić. Żeby nie było tak sielankowo, wspomnę teraz o jednej z dwóch największych wad gry. Cóż z tego, że jest kupa atrakcyjnych ciosów i kombinacji, skoro rodzaje wrogów można policzyć na palcach jednej ręki! Nie dość, że jest ich skandalicznie mało, to na dodatek wykonani są co najmniej przeciętnie. Od czasu do czasu chciałoby się spotkać jakiegoś człekokształtnego adwersarza, z którym można by skrzyżować oręż. Zamiast tego otrzymujemy hordy zmutowanych dżdżownic czy plujących skoczków wodnych. Tylko czasami trafi się jakiś rodzynek w postaci ogromnego Cyklopa machającego gigantycznym młotem. Należy jednak oddać sprawiedliwość grafikom i projektantom, jeśli chodzi o bossów. Ci są bez wątpienia jednym z najmocniejszych punktów gry. W większości są to istoty przeniesione do wirtualnego świata prosto z kart mitologii greckiej i doskonale spełniają swe zadanie. Również pod względem wykonania nie mam im nic do zarzucenia. Po prostu pierwsza klasa.

### ARKADIA

Wykonanie bossów to jednak nic w porównaniu z tym, jak prezentują się niektóre lokacje dopieszczone przez grafików w najdrobniejszych szczegółach. Od razu wyjaśnijmy sobie jedno. Rygar nie ma tak ślicznej grafiki jak DMC albo jeszcze ładniejsze ICO. Jednak w kategorii wykonania plasuje się zaraz za tymi dwoma killerami. Tysiące polygonów, elementy otoczenia, które można beztrosko demolować i wreszcie wysoka rozdziałka pokazują, na co jeszcze stać PS2. Nawet tekstury, czyli pięta

***Momentami kamera porusza się razem z bohaterem, innym razem stoi statycznie w miejscu. Miejscami bardzo przypomina to Devil May Cry.***

achillesowa sprzętu Sony, wyglądają nadzwyczaj dobrze! Jak widać, wystarczy trochę wytężonej pracy, aby osiągnąć zamierzony rezultat. Będąc przy opisywaniu zalet wizualnych, po prostu czuję się w obowiązku wspomnieć jedną z najpiękniejszych lokacji dostępnych w grze, czyli Arkadię. Rewelacja – nic dodać, nic ująć. Przez dobre parę minut, zamiast brnąć na spotkanie z przeznaczeniem, podziwiałem kunszt wykonania legendarnej krainy szczęścia zniszczonej przez zło. Unosząca się na niebie Arkadia jest ogromna, wszędzie szybują sznury kamieni niczym pasy asteroidów, a w dole szczyty ziemskich gór przebijają się przez kłęby matowych chmur. Naprawdę trudno jest to opisać słowami. Może skwituję to tak – cyfrowa poezja. Przy tak ładnej grafice mało prawdopodobnym jest, aby chłopaki z Tecmo skopali oprawę dźwiękową swojego programu. Dźwięk w niczym nie ustępuje grafice i naprawdę nie ma się tu do czego przyczepić. No, chyba, że chcemy pochwalić Tecmo za to, jak przyłożyli się do swych obowiązków. Tutaj pierwsze skrzypce gra muzyka wykonywana przez Filharmonię Moskiewską. Jest rewelacyjna i nie wyobrażam sobie innego podkładu do tej gry. Nawet ludzie użyczający głosów postaciom z gry zasłużyli na swoje gaże i należycie wykonali swą pracę. Inne sample również są na miejscu, a przynajmniej nie drażnią ucha.

### KATHARSIS

I tutaj kończy się nasza wspólna wędrówka po antycznym świecie R:TLA. Nie pozostaje mi nic więcej, jak tylko wystawić ocenę końcową. Zanim jednak to zrobię, chciałbym Was rzetelnie uprzedzić, że będzie to ocena bardzo subiektywna. Kocham starego Rygara i dlatego w moich oczach nowa odsłona przygód gladiatora to nie tylko dobra gra, ale także sentymentalna podróż do przeszłości, z którą wiążą się same dobre wspomnienia. Dla mnie czas spędzony z Rygarem to frajda porównywalna do zabawy w gangola biegającego po ulicach Vice City. Nawet nie drażni mnie tak bardzo druga największa wada gry, czyli jej długość. Autorzy zarzekają się, iż Rygar zapewnia dobrą zabawę na 8 – 10 godzin, ja jednak skończyłem ją w niecałe siedem. Oczywiście można zagrać jeszcze raz odkrywając parę sekretów i zdobywając nowe obrazki oraz filmiki do galerii, ale i tak nie zmienia to faktu, że gra powinna być nieco dłuższa. Jeśli przymkniecie więc oko na dwa główne niedociągnięcia, które wymieniłem w recenzji, jestem pewien, że nie będziecie żałować pieniędzy wydanych na ten produkt. Na koniec odwrócę recenzencką konwencję o 360 stopni i powiem tak. Fani starego Rygara niech przy podejmowaniu decyzji kierują się oceną z ramki. Wszyscy inni gracze niech odejmą sobie od tej oceny pół punktu i dopiero wtedy pomyślą nad zakupem omawianej gry. W ten sposób nie skrzywdziłem chyba ani legendarnego gladiatora, ani żadnego z graczy poważnie zastanawiającego się nad tym tytułem.

**Qoora**

***Bosiak. Jasne, że w Devilu można latać i walić z dwóch gunów, ale co powiecie na piłę tarczową na łańcuchu, którą wywija na wszystkie strony fachowy koleżka?***

**PlayStation 2**

*Ślicznie wygląda, świetnie się gra, Rygar rocks!*

- *Wydawca:* Tecmo
- *Producent:* Tecmo
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**8.5**

**Wykorzystuje:** *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

# LEGENDS OF WRESTLING II

**Jakiś rok temu miałem okazję recenzować pierwszą część Legend Wrestlingu i muszę powiedzieć, że nawet mi się podobała. Bardzo przypominała stare czasy i gry pokroju WWF Warzone, w które zagrywałem się jak szalony.**

Odpowiadało mi wolne tempo meczu i dość skomplikowane, wielostopniowe sterowanie. Potrzebne było wyczucie i trochę refleksu, ale można było grać w tempie odpowiednim do tego, co wrestlerzy w połowie lat osiemdziesiątych prezentowali na ringu.

Z nową częścią przyszły zmiany zarówno na lepsze, jak i gorsze. Za te lepsze uważam dołożenie do składu wielu wrestlerów, w tym słynnego Andre „The Giant", Scotta Steinera, Sida Viciousa, Rowdy'ego Pipera czy Eddiego Guerrero i wielu, wielu innych, których na oczy w życiu nie widziałem (bo mieszkam w kraju nad Wisłą, a nie w ojczyźnie wrestingu). Doszło kilka nowych, współczesnych rodzajów meczy, zmieniono na lepsze karierę, ale największą zmianą i jak dla mnie zupełnie nieuzasadnioną jest przyspieszenie tempa zabawy. To, co oddawało tempo meczów z tamtej epoki zmieniło się i nabrało szybkości współczesnych walk, a w połączeniu z dość skomplikowanym sterowaniem dało mieszankę trudną do przełknięcia. Tym bardziej, że stare wady pozostały – zawodnicy sterowani przez konsolę mają niesamowite wyczucie do reversali i potrafią obrócić na swoją korzyść większość zadawanych przez nas ciosów.

Jak to ładnie porównał ktoś w Internecie – postacie w LoWII bardzo przypominają figurki wrestlerów, które można kupić w sklepach – przerośnięte i nienaturalnie szerokie ciała, olbrzymie dłonie i taka animkowa nieforemność. Naprawdę trudno się z nim nie zgodzić. Postacie dokładnie tak wyglądają. Ruszają się jednak tylko trochę lepiej. Przede wszystkim zawodzi wykrywanie kolizji – większość ciosów trafia nie tam, gdzie trzeba. Kolejną wadą jest kiepska płynność, szczególnie przy meczach z większą liczbą wrestlerow na ringu. A jeszcze następną – przejścia pomiędzy poszczególnymi ciosami.

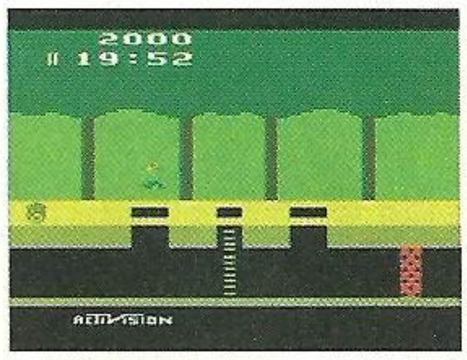
Tylko Marcellus mógł skusić się na tę pozycję.

Legendy Wrestlingu to dobry materiał na grę, ale potrzeba jeszcze dużo czasu, żeby wszystko dobrze dopracować. System z pokazywaniem momentu, w którym trzeba nacisnąć jakiś przycisk, żeby przedłużyć kombinację czy zreversować cios jest dobry, ale nie pasuje w grze, w której wszystko dzieje się trochę zbyt szybko. Wszystko bym jednak wybaczył, gdyby dano mi szansę. Niestety, jedna rzecz mnie zabiła – to odgłos, który wydaje gra, gdy poruszamy się po menusach. To naprawdę zrobił jakiś kretyn – przy każdym ruchu słyszymy nieprzyjemny głosik krzyczący „Leave the ring", czy coś w tym stylu. Szału można dostać! Muza też pasuje jak pięść do nosa – współczesny rock w grze o Legendach Wrestlingu? Kto to wymyślił? Kolejną wpadką jest brak oryginalnych wejściówek wrestlerów, co już zupełnie mnie zniechęciło.

Zdecydowanie można było lepiej, a tak mamy przyzwoitą grę, której trzeba bardzo dużo wybaczać, żeby średnio się bawić. Raczej nie warto.

**[Marcellus „Who's Your Daddy?"]**

| PS2, GCN, Xbox | |
|---|---|
| ■ Wydawca: Acclaim<br>■ Producent: Acclaim<br>■ Liczba graczy: 1-4 | 6.2 |




## ACTIVISION ANTHOLOGY

To niesamowite, że ktoś w dalszym ciągu produkuje kolekcje staroci. Najwyraźniej jednak są chętni, który kupują.

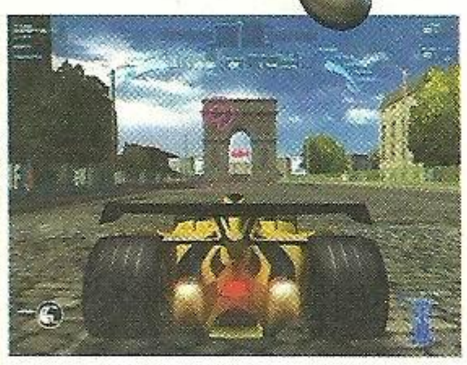
Dlaczego? Nie wiem. Nie chce mi się wierzyć, że ktoś ponownie będzie grał w Pitfalla, w którym grafika składa się z trzech kwadracików na krzyż, mając na półce choćby takiego Ratchet & Clank. No, ale do sedna. Activision Anthology to 48 gier z Atari 2600, wśród których oczywiście znajdzie się kilka perełek: River Raid, wspomniany Pitfall, H.E.R.O. czy Commando (fatalnie skonwertowane, ale zawsze). Oprawa tych pozycji jest dziś nieprawdopodobnie wręcz odpychająca (te gry mają po 20 lat!), za to cała otoczka i menusy – przyjemne, kolorowe i atrakcyjne. Oczywiście jest mnóstwo bonusów, dodatków, filmików reklamowych i materiałów historycznych. Znakomicie także dobrano ścieżkę dźwiękową (muza leci z radyjka) – są fachowe kawałki, choćby „Tainted Love" czy „Take On Me". Golden ejtis, panie i panowie. Żeby nie przynudzać – coś dla zawodowych oldskulowców i to raczej do kolekcji, niż do pogrania. **[Gulash]**

| PlayStation 2 | |
|---|---|
| ■ Wydawca: Activision<br>■ Producent: Activision<br>■ Liczba graczy: 1-2 | 4.0 |

## HOT WHEELS VELOCITY X

Hot Wheels Velocity X mógł być dla młodszych graczy tym, czym dla starszych jest Twisted Metal Black… Ma jednak kilka poważnych wad, które skutecznie uniemożliwiają zabawę. Misje w podstawowym trybie opierają się na schemacie – dojedź z punktu A do B, a pod drodze zniszcz kilku przeciwników. Reszta trybów w mniejszym lub większym stopniu opiera się na jednym z wymienionych wyżej elementów – wyścig, wyścig połączony z niszczeniem przeciwników lub walka. Graficznie to porażka - marne tekstury, kiepska kolorystyka i słabej jakości modele pojazdów. Jednak tym, co dobija wizualną stronę Hot Wheels jest zwalniająca animacja. Zdarza się to stanowczo zbyt często. Dźwięk nie jest wcale lepszy i naprawdę nie można o nim powiedzieć wiele więcej niż to, że jest. Gwóźdź do trumienki wbija fatalne sterowanie, które sprawia, że zamiast zabawy w walkę z przeciwnikami mamy walkę z własnym pojazdem. Tylko po długich namowach zrobi to, czego oczekujemy. Mogło być fajnie… **[Marcellus]**

| PlayStation 2 i GameCube | |
|---|---|
| ■ Wydawca: THQ<br>■ Producent: Beyond<br>■ Liczba graczy: 1-2 | 4.0 |



## SPEED CHALLENGE: JACQUES VILLENEUVE'S RACING VISION

Jeżeli naprawdę tak wygląda wizja wyścigów według Jacquesa Villeneuve'a, to należy mu tylko współczuć. Na szczęście dla tego wspaniałego kierowcy nie musiał on prawdopodobnie grać w to „cudo". Pewnie podpisał kontrakt przez swojego managera, potem sprawdził czy kaska wpłynęła na konto, wsiadł do swojego bolidu i ruszył przed siebie zapominając o wszystkim gdy adrenalina uderzyła mu do głowy… Szczęściarz.

Speed Challenge to crap niesłychany. Brzydki, nudny, udźwiękowiony gorzej niż gry na N64 i na dokładkę wkurzający jak swędzące miejsce, w które nie wypada się podrapać przy ludziach. Cholera człowieka bierze, gdy widzi takie tytuły – jedziemy sobie przez miasto jakimś wydumanym bolidem, który drogi w ogóle się nie trzyma, co chwila wpadamy na bandy, promień skrętu naszego pojazdu jest mniej więcej taki jak kombajnu Bizon, a sama trasa jest nudna jak brazylijski serial i niestety podobnie długa. To miały być chyba emocjonujące arcade'owe wyścigi. Nie udało się. **[Marcellus]**

| PlayStation 2 i GameCube | |
|---|---|
| ■ Wydawca: Ubi Soft<br>■ Producent: Ubi Soft<br>■ Liczba graczy: 1-2 | 2.5 |

# KNIGHT RIDER

**O ile serial piętnaście lat temu był całkiem zjadliwy, to gra w XXI wieku zakrawa na kpinę.**

Po pierwsze jest to zrzynka z Drivera i to ta z gatunku jadących po całości, a po drugie jest raczej mierna i zajmująca jak oglądanie telesklepu oferującego kolejną rewelacyjną maszynke do krojenia, siekania i mielenia różnych różności. Wprawdzie w stosunku do Drivera wprowadzono kilka innowacji, wziętych oczywiście prosto z filmu – skok na duże odległości, jazda na dwóch kołach, noktowizor i skaner, ale całość robi raczej marne wrażenie. Między innymi dlatego, że pierwsza, treningowa misja jest strasznie długa, przez co gra zamiast rzucić nas od razu w wir akcji rozkręca się bardzo powoli. Kolejnym problemem jest wprowadzenie elementów platformowych - mamy tutaj do czynienia z pierwszą w historii platformówką samochodową. Dzięki możliwości skakania co chwilę mamy możliwość przeskakiwania nad taką czy inną przeszkodą lub przejechania na dwóch kołach przez jakąś szczelinę. Momentami posunięto się do absurdu - musimy skakać KITTem po różnych domkach i kontenerach, niemal jak Ratchet, co jest nudne i frustrujące.

Podobnie jak w Driverze musimy co jakiś czas rozwalić przeciwnika, co jest jeszcze głupsze, bo KITT co i rusz wjeżdża pod niego. Misje są standardowe – dojedź gdzieś, potem dojedź do następnego miejsca (najczęściej wracając po własnych śladach… co za oszczędność w tworzeniu leveli), wreszcie dorwij i rozwal przeciwnika. I tak dalej w różnej kolejności (w międzyczasie wskocz na to i tamto, a potem przejedź kawałek na dwóch kołach). Baaardzo fajne i podane całych piętnaście razy.

Niestety! W grze nie występuje David Hasselhoff. Jesteśmy jego wiernymi fanami - w szczególności Banan.

Grafika powala na kolana, dosłownie – natychmiast po zobaczeniu KR padłem na kolana i zacząłem użalać się nad jakością niektórych produkcji na PS2. Ubogo, pusto, mało szczegółowo, brzydkie modele pojazdów, szaro-bura kolorystyka i co chwilę można zobaczyć miejsca, w których łączą się tekstury. KR mógłby z powodzeniem ukazać się na PSOne.

Z dźwięku najlepszy jest głos KITTa, reszta jest już gorsza, a silniki, odgłosy eksplozji czy zderzeń są słabiutkie. Samochód nie zachowuje się realistycznie, ale nie można tego w końcu wymagać od KITTa. Jednak mógłby się trochę łatwiej prowadzić i być mniej bezwładny. No i nie wiem, jak przy produkcji tak wyrafinowanego technologicznie wozu można było zapomnieć o… ręcznym hamulcu (!). No dobra, tak naprawdę to dałoby się w Knight Ridera z pewnym bólem pograć, gdyby nie fakt, że misje są dość trudne i nad niektórymi trzeba trochę pokombinować… Nie myślcie, że łatwo się poddaję. Nic z tych rzeczy. Po prostu bardzo często trzeba je rozpoczynać od początku co wiąże się… TADAM …z oglądaniem napisu Loading przez kilkadziesiąt sekund oraz przeklikiwaniem lub skipowaniem przerywników i gadek. Rewelacja, więcej oglądania i słuchania motywu przewodniego niż grania.

Teraz już wiecie dlaczego ciągle rozbrzmiewa w mojej głowie jakieś cholerne ti ti ti tu tu tu… **[Marcellus]**

| PlayStation 2 | |
|---|---|
| ■ Wydawca: Koch Media<br>■ Producent: Davilex<br>■ Liczba graczy: 1 | 5.1 |

# Tom Clancy's Ghost Recon

***Ocenia się, że jeśli spadek czytelnictwa w naszym narodzie nie zostanie w jakiś sposób pohamowany, wkrótce będzie można powiedzieć, że co druga osoba nie przeczytała żadnej książki.***

Super, nie? Właściwie, co to komu przeszkadza? W zasadzie nic. Ale za tymi nieczytanymi książkami stoi brak kultury i wiedzy o świecie. Innymi słowy ludzie przestaną być świadomi tego, co się wokół nich dzieje. Badacze apelują o edukację nieco szerszą, niż tylko badanie, gdzie są niższe ceny. W takim świecie nic, tylko być politykiem. Tymczasem przenieśmy się do politycznych realiów świata gry Tom Clancy's Ghost Recon. Jest ona warta uwagi z co najmniej trzech powodów. Po pierwsze, ze względu na osobę Toma Clancy'ego, który dosłownie szturmem bierze świat gier komputerowych. Wspomnijmy tylko serię Rainbow Six (o grupie antyterrorystycznej zwanej Rainbow), Splinter Cell (o samotnym superagencie operacyjnym) i serię Ghost Recon (o grupie wojskowej zwanej Ghost). Po wtóre, gra jest brzydka, a bardzo fajna – to rzadkość wśród gier. A po trzecie, dotyczy kwestii politycznych, które mamy niemal na wyciągnięcie ręki. Jest rok 2008. Nacjonalistyczna grupa wywodząca się z Rosji przejmuje władzę w tym kraju. Jej członkowie twierdzą, że mają patent na to, jak przywrócić świetność byłemu ZSRR. Moskwa już zajęta, jeszcze tylko przyłączenie Gruzji, Litwy, Łotwy, i tym podobne. Oczywiście trzeba będzie postawić znowu Żelazną Kurtynę, uruchomić machinę Zimnej Wojny i dzięki temu prostemu przepisowi znów w kraju będzie dobrze.
Tymczasem jest to wyraźnie nie w smak siłom NATO i wysyłają one grupę Duchów, by wyeliminowały kogo trzeba, ponieważ USA ma zupełnie inne plany co do byłych republik ZSRR i – między nami mówiąc – średnio im zależy na odbudowie potęgi Sojuzu.
My natomiast wcielamy się w żołnierzy wspomnianego oddziału i zrzuceni zostajemy na tyły wroga, by dokonać eksterminacji jednostek zbędnych dla planu politycznego USA.
Na początku mamy możliwość stworzenia drużyny, którą ruszymy do ataku. Sześciu chłopa, podzielonych na dwie równe drużyny, obwieszamy najnowocześniejszym sprzętem, od karabinów począwszy, na minach i apteczkach skończywszy. Zależy, jaki typ rozgrywki lubimy. Nic nie stoi na przeszkodzie, żeby wszystkim powlepiać w łapska karabiny snajperskie, albo granaty. Z drugiej strony – jeśli nie macie zacięcia do konfigurowania oddziału – wystarczy zaznaczyć opcję autouzbrojenia oddziału i konsola odpowiednio przygotuje oddział. Można liczyć na rozsądną różnorodność żołnierzy, ale wiadomo, że z czasem zaczynamy mieć swoje preferencje i będziemy chcieli na przykład żeby każdy żołnierz miał jednak wysokokalibrowy karabin. I z takim zespołem ruszamy w pole. Jeśli dany zawodnik nie zginie i pomyślnie ukończymy misję, można potem za uzyskane punkty poprawić mu statystyki, dzięki czemu w dość krótkim czasie konstruujemy grupę amerykańskich Ramboidów – marzenie każdego dowódcy (niestety – wojsko amerykańskie ma w środowisku nieco inną opinię).
Jak się steruje? Bardzo wygodnie.

***Do wykonania terenu można się przyczepić. Być może na PC nikomu to nie przeszkadza, nam na konsolach jednak jak najbardziej.***

***Rozpędził się nam Tom Clancy na konsolach, nie ma co. Za chwilę przeczytacie recenzję Splinter Cell...***

Elegancko przystosowano joypada do zarządzania nie tylko jednym ludzikiem, ale wręcz całymi drużynami. Można także porozdawać różne zadania między poszczególnych żołnierzy, a samemu robić coś jeszcze innego. W ten sposób tworzymy pułapki, odwracamy uwagę wroga czyniąc jedną grupę zaczepną, a drugą uderzeniową. Pod względem taktycznym Ghost Recon jest rewelacyjny. Tym niemniej gra jest do skończenia w jakieś dziesięć do piętnastu godzin zabawy, nawet przy dokładnym zwiedzaniu wszystkiego, co warte uwagi.
Jednak nie tryb dla jednego gracza przeświadczył o ocenie. Grafika także. Kiedy zasiadłem do gry, poczułem jak „wymiotuje na mnie grafiką" (parafrazując słowa Pana Wojewódzkiego w Idolu). Potwornie brzydkie płaszczyzny, obiekty bez specjalnego polotu. W tym wszystkim wyróżniły się wysokie drzewa, które bujają się na wietrze. Pierwszy raz widzę coś takiego w grze (w czasie rzeczywistym) i wygląda to bardzo naturalnie. Wręcz tworzy fajny nastrój. Aż by się na grzyby poszło... Ale reszta? Porażka. Wpadam jednak na Internet i co widzę? Na forach ludzie zagrywają się w TCGR na maksa. Wypytuję więc o co chodzi. I wiecie o co? O tryb multiplayer. Istnieją spore przesłanki, że ta gra będzie tym dla konsol, czym Counter Strike dla pecetów. Faktycznie – sporo możliwości konfigurowania drużyn, wydawania rozkazów, trybów rozgrywki w trybie dla kilku graczy czyni z tej gry prawdziwą perełkę. Łatwiej oczywiście zabawić się w to na Xboxie. Ale i dwie połączone PlayStation 2 powinny dać radę. Dla kilku graczy jest osiem trybów gry. Od popularnych, znanych z wszystkich gier deathmatchów, po moje ulubione oblężenia i zdobywanie terenu (ostatnio zaobserwowane w Unreal Tournament). Do tego - możliwość postawienia drużyn przeciwko sobie albo przeciwko konsoli. Fajna rzecz. Z drugiej strony należy brać pod uwagę fakt, że Ghost Recon jest typową grą nastawioną na mozolne budowanie strategii. Zupełnie co innego, niż Unreal Championship, gdzie śmigamy zbierając fragi z prędkością światła.
Różnice między wersją na PS2 a Xboxową są znaczne. Na korzyść PS2 przemawia z lekka wygodniejszy joypad. Niestety – opcje multiplayer zostały tu obcięte do niezbędnego minimum. Można zabawić się z kolegą na pięciu arenach i to właściwie tyle. Fakt – areny są spore, ale podzielony ekran to nie to samo, co zabawa w kilka osób przez sieć, prawda? Oprócz tego wersja na PS2 jest nieco bardziej plastikowa. Mniej efektów rozmycia, mgły – zabawy grafiką. Ghost Recon nie poraża graficznie, ale wersja PS2 zeszła jeszcze o poziom niżej. Raczej nie polecam tej gry właścicielom PS2. Dla xboxiarzy – owszem. Interesujący tytuł.

**Grabarz**

## PlayStation 2

*Wersja na PS2 poważnie okrojona. Chlip, chlip.*

- *Wydawca:* Ubi Soft
- *Producent:* Red Storm
- *Liczba graczy:* 1-2

**GRAFIKA**
**DŹWIĘK**
**MIÓD**

***Wykorzystuje:*** *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

**7.5**

## Xbox

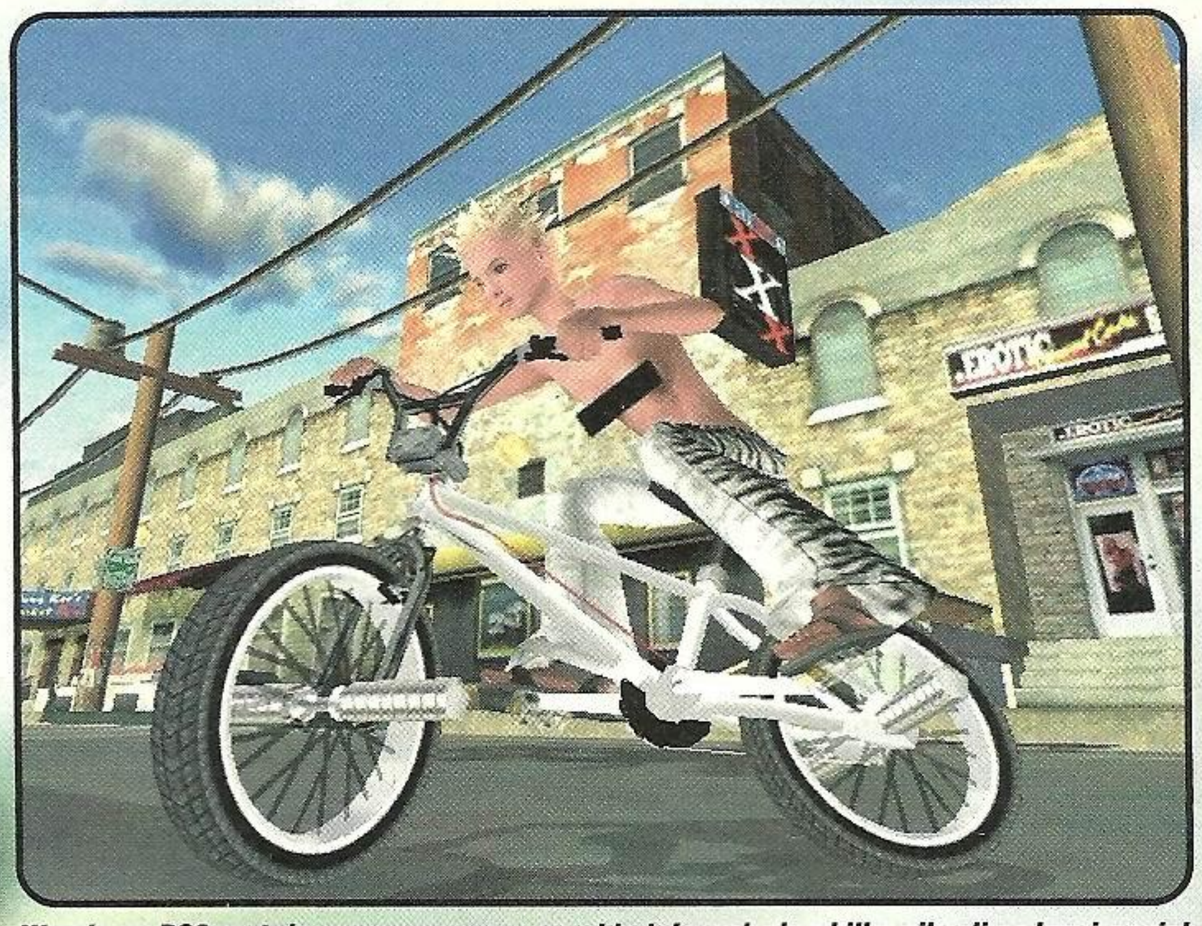
*Wreszcie naprawdę taktyczna strzelanka!*

- *Wydawca:* Ubi Soft
- *Producent:* Red Storm
- *Liczba graczy:* 1-6

**GRAFIKA**
**DŹWIĘK**
**MIÓD**

***Wykorzystuje:*** *Xbox Live!*

**8.1**



*Wersja na PS2 została ocenzurowana - na składających się z kilku pikseli na krzyż nagich piersiach zawodniczek jest ciemny pasek. No niesamowite...*

# BMX XXX

***Czytając wypowiedzi oburzonych dystrybutorów, którzy odmówili sprzedaży XXXa, można było dojść do wniosku, że głównym elementem tej gry będzie wielki show z udziałem gwiazd kina mocno erotycznego. Tymczasem miłośnicy filmów przyrodniczych lubujący się w dużych zbliżeniach mogą być mocno zawiedzeni...***

Oczywiście nikt nie obiecywał Jenny Jameson ani Asii Carrery, ale sam tytuł - XXX – zobowiązuje. Z drugiej strony, Xander Cage też nie jest grany przez Toma Byrona. Nasuwa się więc wniosek, że nie tylko growa branża zaczyna schodzić na psy, uciekając się do tak „chwytliwych" tytułów.

Problem polega na tym, że BMX XXX wcale nie jest fajny, a cała otoczka dla dorosłych jest dorobiona na siłę. Poprzednia BMXowa produkcja chłopaków z Z-AXIS, czyli Dave Mirra BMX 2 była bardzo miodna. Niektórzy woleli katować Dave'a niż Tony Hawka, a to o czymś świadczy. BMX XXX miał być poprawionym DMB2, przeznaczonym dla starszych graczy. Nikt chyba nie spodziewał się, że autorzy przejdą samych siebie i coś zepsują.

XXX jest z założenia typową skejtówką w której, jak sam tytuł wskazuje, katujemy BMXy w sposób nie przewidziany przez konstruktorów rowerów. Do dyspozycji dostajemy tryb kariery nazwany tutaj Hardcore, opcję zabawy w kilka osób (multiplayer) i... to tyle. Brak edytora leveli to pierwsza rzecz, która rzuca się w oczy. Istnieje nawet kod, który teoretycznie pozwala na odpalenie edytora, ale po wpisaniu go gra zawiesza się. Widocznie edytor miał być, lecz autorom nie starczyło czasu. Widać to zresztą po całej grze.

Tryb Hardcore zaczynamy od wyboru koleżki lub laski, którymi będziemy jeździć. Można też stworzyć własnego zawodnika, ale nie rozbudowano tej opcji tak bardzo jak w Tony Hawk's Pro Skater 4. Nie ma możliwości zmiany statystyk tworzonego rajdera. Zależą one od roweru, który możemy upgrade'ować w miarę postępów w grze.

Wybieramy pierwszy z ośmiu etapów i zaczynamy jazdę. Od razu można zauważyć, że nie mamy licznika czasu, a zamiast niego pasek energii, który zmniejsza się w miarę kolejnych upadków. Zadania dostajemy podjeżdżając do kręcących się po okolicy ludzi i rozmawiając z nimi. Dopiero po otrzymaniu zadania włącza się stoper. Po chwili bezcelowego jeżdżenia i próby czesania trików można dojść do wniosku, że coś jest nie tak, ale jeszcze nie wiadomo co. Animacja rajdera bardzo fajna, levele całkiem rozległe, niby jest okay. Dopiero po chwili można zauważyć, że tylko nasz zawodnik jest dobrze animowany. Reszta postaci występujących w grze została wykonana dosyć niedbale. Gorzej niż w jakiejkolwiek skejtówce na PlayStation 2. Do tego dochodzą brzydkie tekstury otoczenia, przez co całość wygląda jak gra na starym PSOne. Można też wyczuć, że system jazdy nie za bardzo pasuje do dzisiejszych standardów, wyznaczonych przez THPS4 czy DMB2.

Autorzy chwalą się, że w ich dziele można wyczesać ponad 2000 trików. Może i można, ale nikt nie będzie miał ochoty na sprawdzenie tego, ponieważ źle (czytaj niegrywalnie) zbalansowano ich wykonywanie. I nie jest to Dave Mirra 2, gdzie wszystko grało ze sobą i dawało wiele frajdy. XXX nie daje po prostu przyjemności z jazdy. Wszystko jest do bólu sztuczne i nieprzekonywujące. Zadania dawane nam przez napotykanych ludzi także nie należą do najszczęśliwszych. Zazwyczaj opierają się na zbieraniu, podwożeniu, czesaniu odpowiedniej ilości punktów lub (czasem) wykonaniu jakiegoś triku. Niby standard, ale Tony Hawk's Pro Skater 4 pokazał, że można układać grywalne i interesujące questy, które w dodatku wykonuje się bezstresowo nawet po kilkudziesięciu nieudanych próbach. BMX XXX jest dużo bardziej stresujący, wyraźnie brakuje opcji powtarzania ostatniego zadania bez konieczności powtórnego szukania koleżki, które nam je zlecał.

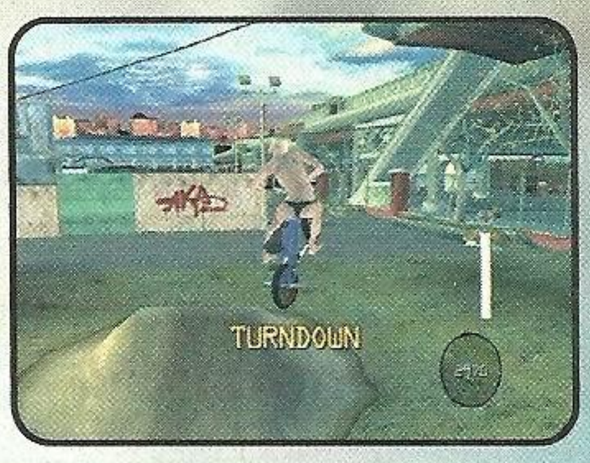
Nie przemyślano też charakteru samych zadań. Ich stopień trudności nie został dobrze dobrany. Nie ma takiej możliwości, żeby pierwszy etap skończyć w miarę szybko, a przy okazji nauczyć się kilku pożytecznych sztuczek i ruszyć do dalszej gry z pełnym entuzjazmem. Tutaj od początku wszystko aż razi prowizorką i tylko pogłębia stres gracza. Nie mówiąc już o kontroli nad rowerem, a właściwie jej chwilowymi brakami. Wszystko komponuje się w nieciekawą i nużącą całość.

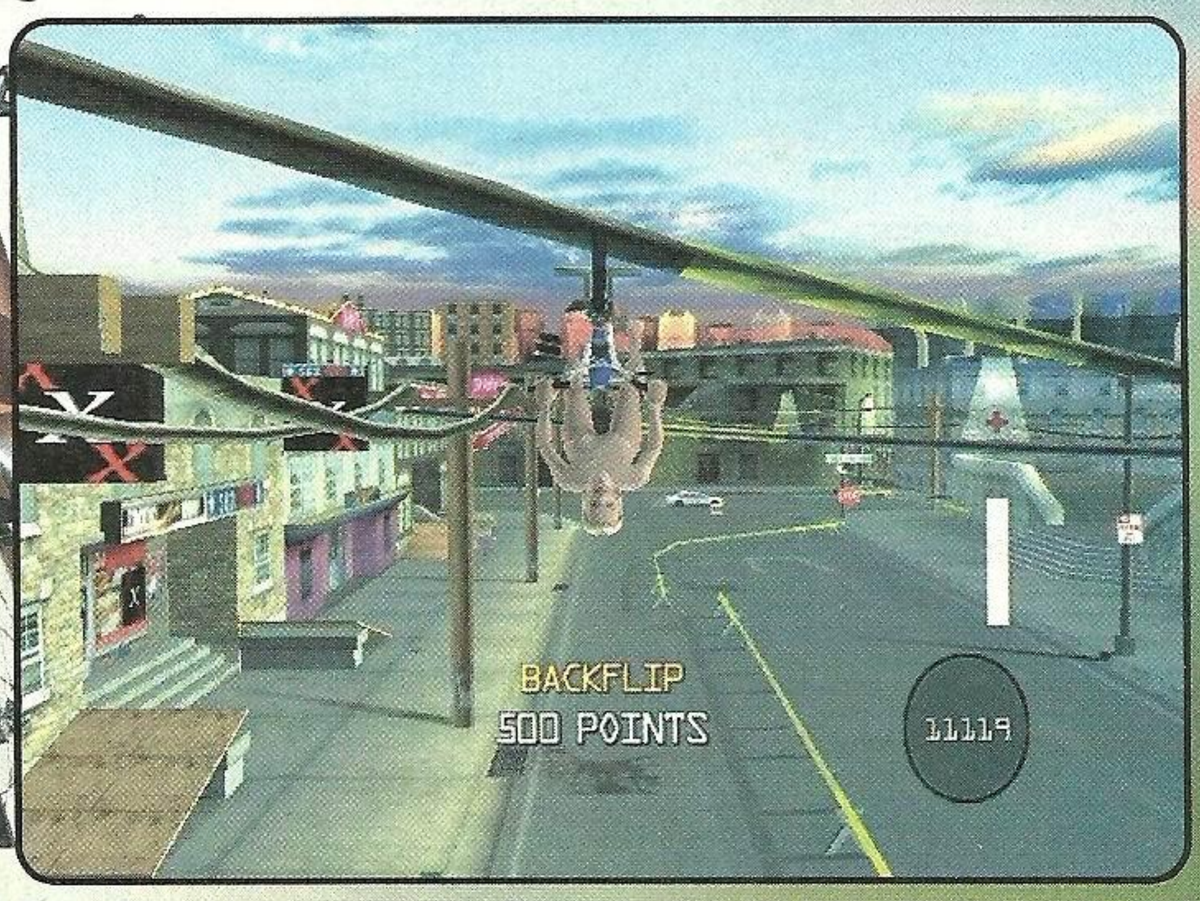
Dokładnie w momencie, gdy przestajemy mieć ochotę na dalszą grę, zaczynamy zauważać bezsensowną wulgarność i prostackie poczucie humoru autorów gry. Można zrozumieć, że użycie słowa „fuck" dodaje niektórym bohaterom autentyczności, a dwa współżyjące ze sobą pieski mogą być zabawne, ale tutaj jest to akurat żenujące. Weźmy na przykład takie Vice City. Czy tam padają przekleństwa bez sensu? W żadnym wypadku! W zasadzie nawet w momentach, gdzie wydaje nam się, że padło niecenzuralne określenie, bohater uderza telefonem o podłogę i nie słychać tego słowa. Dobre wrażenie pozostaje. W BMX XXX wszyscy rzucają mięchem na lewo i prawo. Podobnie wygląda sprawa z filmikami, w których kilka przeciętnych sztuk buja się w towarzystwie stojącego w cieniu BMXa. Nie po to przechodzi się etap, żeby obejrzeć 20 sekund nędznego filmu, na którym kompletnie nic nie ma! W THPS4 przynajmniej były konkretne triki, a tutaj – lepiej przejść się do dobrego klubu w piątkową noc i wyciągnąć lepsze laski na domowe after party.

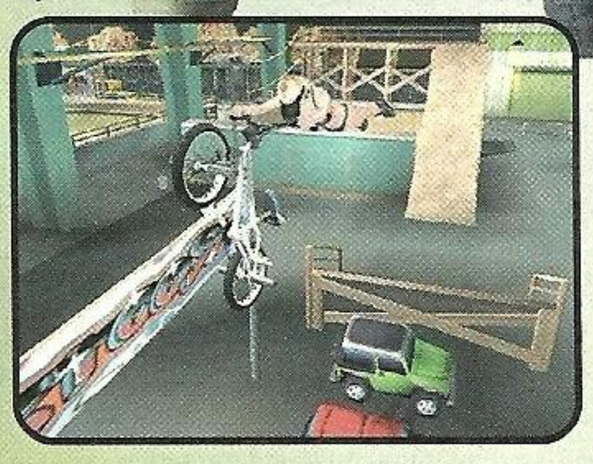
Trzeba to powiedzieć otwarcie – BMX XXX nie jest dobrą grą. Jest tytułem wysoce przeciętnym, a na pewno nie spełniającym oczekiwań. Nawet kilka flatlandowych trików nie poprawia sytuacji, ponieważ i tak wyglądają zabawnie w porównaniu z flatlandem w THPS4. Jedyna rzecz, która pomaga grze to bardzo dobry soundtrack na którym można usłyszeć Green Day, KRS-One, De La Soul czy mniej znane, ale dobrze grające kapele takie jak Trustcompany czy Audioevent.

BMX XXX jest słabiutki. Gdyby zrobiono go kilka lat temu byłby okay. Teraz ostro zasysa, a na dodatek bije od niego zwykłym buractwem, które należy tępić, a nie popierać.

**Nolster**





***Grę szykowano na spory hit, ale... Cóż, może stanie się takim. Wśród amerykańskich jedenastolatków farbujących się na blond i naśladujących Ema.***

**PS2, Xbox, GCN**

*Nędza. Wulgaryzmy to mamy pod każdym blokiem lub sklepem.*

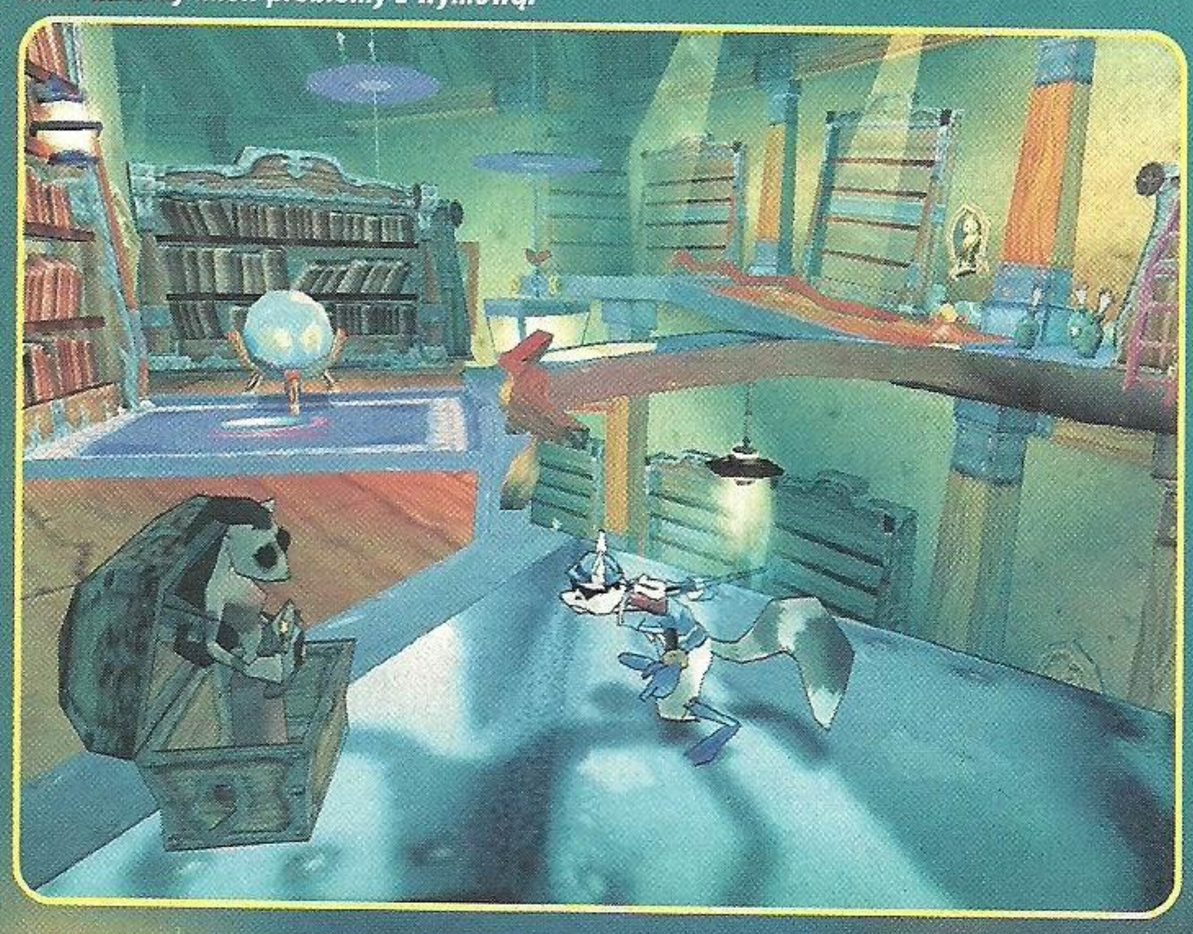
- *Wydawca:* Atlus
- *Producent:* Atlus
- *Liczba graczy:* 1

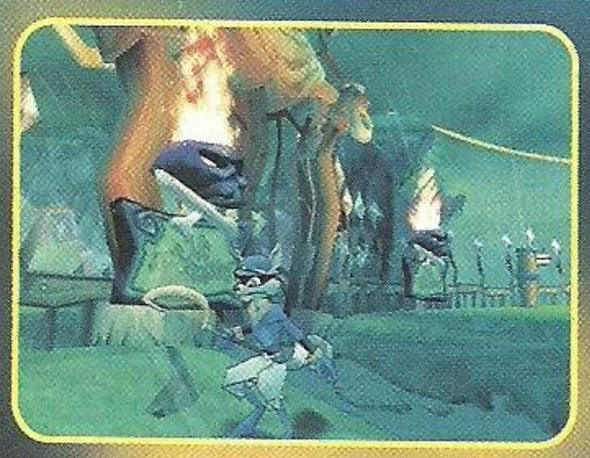
| | |
|---|---|
| GRAFIKA | |
| DŹWIĘK | |
| MIÓD | |

**4.0**

***Wykorzystuje:*** *Dual Shock, Memory Card*

*I pomyśleć, że gra miała się nazywać Sly Cooper and the Thievious Raccoonus. Pewnie sami autorzy mieli problemy z wymową.*



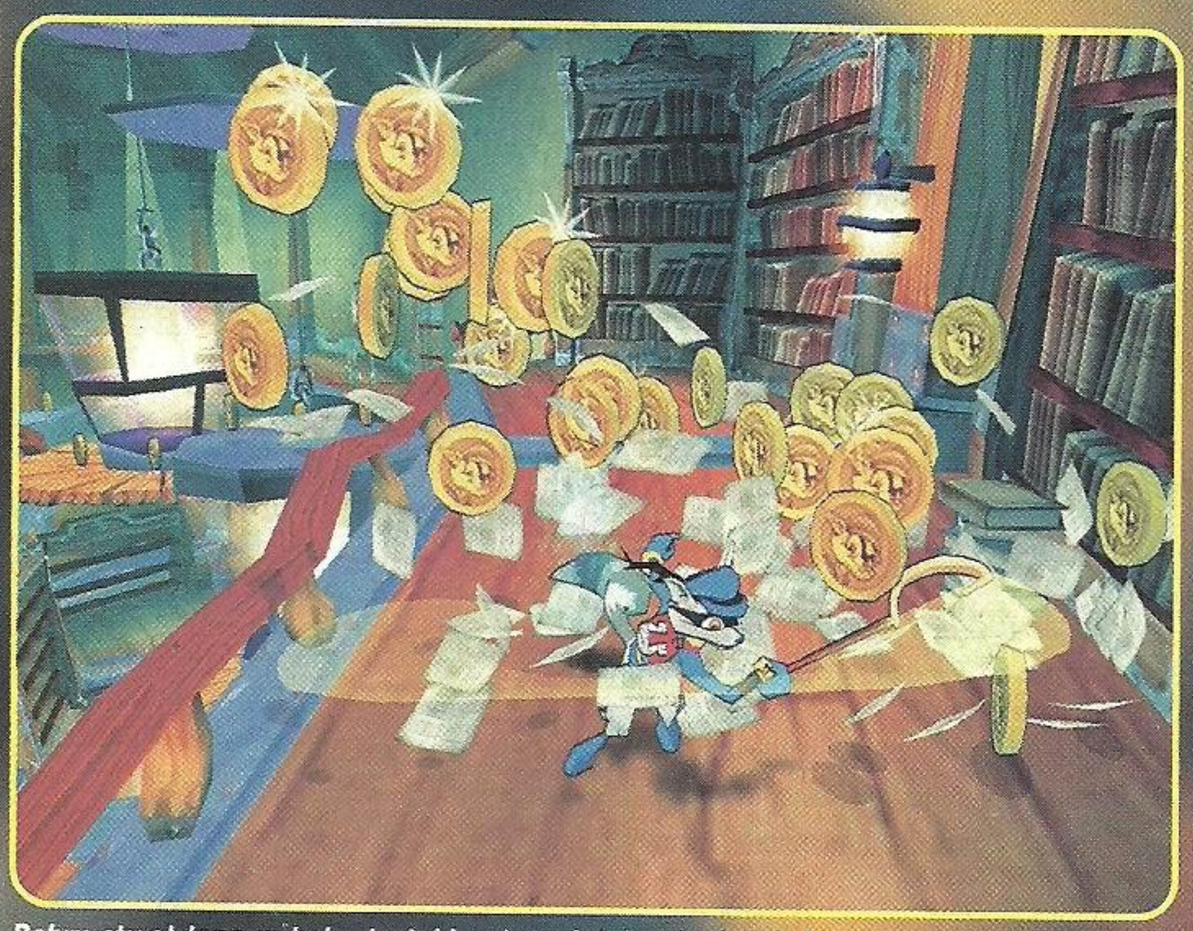


# Sly Raccoon

***Naprawdę dobrych platformowych-przygodówek nadal jest mało na PlayStation 2. A w wydawaniu tych najlepszych wyspecjalizowało się Sony. Czyżby mieli jakąś wyłączność? Tak czy inaczej, gotowi czy nie – nadchodzi zamaskowany mściciel... Sly Raccoon.***

Nadchodzi czas nowych bohaterów. Stara gwardia powoli się wykrusza, a kolejne pozycje z Crashem, Spyro czy Marianem nie wywołują na twarzach graczy takich uśmiechów, jak kilka lat temu. Pierwszym bohaterem nowej generacji był Jak (z Daxem), niedawno pojawił się włochaty Ratchet ze swym mechanicznym kumplem Clankiem. Teraz nadchodzi czas równie owłosionego Sly'a, który - choć pozbawiony towarzysza - ma dużą szansę zyskania sobie sympatii graczy. Przede wszystkim dlatego, że różni się on bardzo od znanych już postaci z platformówek. Ma swój urok, ale polega on raczej na pewności siebie, sprycie i ciętym języku niż na byciu miłym i uśmiechniętym. Sly jest bohaterem w stylu chandlerowskim – trochę cyniczny, odważny ale z przeszłością, która rzuca cień na jego charakter. Jeszcze jedno powinno zwrócić Wasz wzrok w kierunku tego bohatera – otóż z początku nie ratuje on wszechświata, świata, kontynentu ani nawet państwa. Ba! Nawet małej wysepki nie uda mu się uratować przed zagładą. Jego motywy są zupełnie inne. W końcu jest złodziejem...

Oczywiście daleko mu do prostackich włamywaczy. To złodziej z klasą i zasadami. Ród szopów – złodziei (tak, Sly jest szopem złodziejem – bynajmniej nie praczem) sięga głęboko w przeszłość, aż do czasów starożytnych. Zasada przyświecająca Sly'owi jak i jego antenatom była prosta – nie można mienić się mistrzem w złodziejskim fachu jeżeli nie będzie okradało się tych, którym najtrudniej coś ukraść... Mowa tu nie o wielkich rodach arystokratów, czy głowach państw - najtrudniej ukraść jest coś złoczyńcom, mafiosom, mastermindom przestępczego światka i innym typom spod ciemnej gwiazdy. Sly to taki Janosik lub Zorro. Okrada bogatych i daje biednym. Ma w sobie też coś ze Snake'a, ale o tym później.



*Dobry strzał łagą w bekę to taki, gdy wylatują pieniążki. A za pieniążki dostajemy na przykład dodatkowe życia.*

## Od czego by tu zacząć?

Wszystko było w porządku - ojciec Sly'a kontynuował tradycje rodu i wychowywał potomka zgodnie z zasadami. Jednak zemsta mafiosów potrafi być straszna. Pięciu z nich (tak zwana Piekielna Piątka) napadło na rodzinny dom Sly'a, jego rodzice zginęli, a największy skarb rodu, osławiona księga Thievius Raccoonus (w której całe pokolenia rodu zapisywały swoje tajemnice, doświadczenia i sztuczki) została skradziona! Sly trafił do sierocińca, gdzie wychowywał się wraz z dwoma kolegami, którzy z czasem stali się jego wiernymi przyjaciółmi i towarzyszami. Pierwszy z nich to Bentley – żółw-mózgowiec, który obmyśla plany, przedstawia cele misji i cały czas poucza Sly'a. Drugim kumplem jest Murray – hipopotam (różowy jak prosię), wielki, wolno kapujący niezgrabiasz, który ma talent tylko do dwóch tylko rzeczy – jedzenia i popadania w kłopoty. Murray jest kierowcą – przywozi Sly'a na miejsce akcji i czeka nie gasząc silnika w swojej kolorowej furgonetce, która jednocześnie jest ruchomym centrum dowodzenia i domem bohaterów. W końcu Sly dorasta, nabiera doświadczenia i wpada na trop Przeklętej Piątki. Nadszedł czas by skopać kilka tyłków!

## Dramatis Personae

Sly'a, Bentleya i Murraya już znacie, ale przystojny szop na swej drodze spotka wiele innych, nie mniej barwnych postaci. Najważniejszą z nich, oprócz członków Przeklętej Piątki, jest Carmelita Fox - policjantka, która nieustannie prześladuje Sly'a, choć teoretycznie stoją po tej samej stronie. Oboje chcą dorwać przestępców, tyle że Sly ma metody raczej ganione przez stróżów prawa. Już pierwsze spotkanie tych bohaterów ujawnia, że działa między nimi jakaś chemia. Iskrzy aż miło. Ciekawe jaki będzie koniec tego iskrzenia... Nie dowiecie się tego ode mnie, ale w odpowiednim momencie gry wszystko się wyjaśni. Pięciu szefów przestępczego światka to postacie ciekawe, przedstawione w zabawny sposób i posiadające swoją historię – na przykład pierwszy boss to sir Raleigh the Frog. Żaba, w której żyłach płynnie błękitna krew – kiedyś sir Raleigh znudził się życiem w luksusie i postanowił zostać piratem. Swoją działalność prowadził do dnia, w którym wparował do niego Sly, a robotę po nim dokończyła Carmelita i zapakowała drania do puszki (szkoda, że nie wpuściła go do ogrodu wraz z kilkoma wężami...).

Pozostałe postacie są równie ciekawe, ale lepiej zrobicie jeżeli zapoznacie się z nimi podczas gry.

## Kradzione tuczy

Przygodę zaczynamy dokładnie w momencie zdobywania wskazówki, która wprowadzi Sly'a na trop pierwszego ze zbrodniarzy. Nasz szop przedstawia się imponująco – nie wygląda dziecinnie, ani słodko. Jest sympatyczny na cwaniacki, „warszawski" sposób. Podobnych chłopaków można było spotkać przed kilkudziesięciu laty na warszawskim Powiślu i Czerniakowie, choć trzeba przyznać, że oni z pewnością nie byli uczciwi... Ale swój honor mieli.

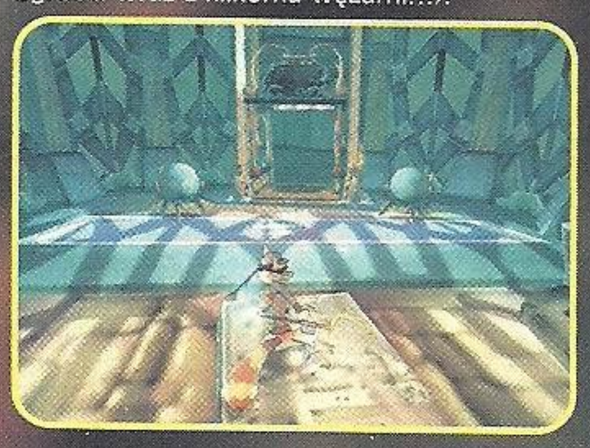
Szop jest świetnie animowany, od czubka swego ogona (naprawdę cudowna robota), aż do głowy. Postać jest dość duża i wysmukła, do czego platformówki nas nie przyzwyczaiły – większość postaci jest krępa i przysadzista. Tym trudniej było zapewne Sly'a animować – kończyny są lepiej widoczne i każdy ich ruch musi być dokładnie odwzorowany.

Podstawowym narzędziem w złodziejskich wyczynach naszego bohatera jest hak na drążku. Służy on zarówno jako broń (można odpalić trzyciosowe combo) ale jest także bardzo pomocny przy pokonywaniu kolejnych poziomów. Hakiem zaczepimy o liny, wiszące kółka, drabiny i inne podobne przedmioty. Sly na haku może się bujać (byleby nie zawisł jak wspomniany już Janosik...).

Wróćmy jednak do możliwości naszego bohatera. Początkowo są one bardzo proste – można bić, skakać, wykorzystywać hak do wspinaczki i wykonywać „super skradankowy złodziejski ruch" w pobliżu świecących na niebiesko gwiazdeczek. Ostatnią rzeczą jest lornetka, przez którą możemy lustrować okolicę. Jest ona jednocześnie urządzeniem do komunikacji z Bentleyem i tutaj właśnie ujawnia się podobieństwo ze Snake'iem – toż to wygląda niemal jak Codec w Metalu! Tyle, że teksty są o wiele zabawniejsze.

A konwersacje z Bentleyem przypominają trochę rozmowy z Otaconem... Ten patent bardzo mnie rozbawił.

Dopiero z czasem Sly nauczy się całego arsenału zagrywek przydatnych w różnych sytuacjach. Będzie tego sporo, bo aż dziewiętnaście (!). Niektóre są bardzo przydatne, inne niezbędne, a jeszcze inne prawie bezużyteczne. Najprzydatniejsze to Roll i Roll Upgrade. Bez nich nie da się ukończyć trybu Master Thief Sprint, który



odsłania się po przejściu levelu na 100 procent, a polega na jak najszybszym dotarciu do końca poziomu. Kolejne to Rail Walk i Rail Slide. Sstużą do poruszania się po bardzo wąskich obiektach, takich jak liny, kable i rurki. Na pewno przydadzą się Water Safety i Pit Safety, które zapobiegają utonięciom i upadkom w przepaście. Bardzo przydatne jest Invisibility, które czyni niewidzialnym dla strażników dopóki stoimy w bezruchu, a w ulepszonej wersji także podczas poruszania się. Ninja Spire Jump pozwala na lądowanie na bardzo małych powierzchniach jak choćby czubek masztu (takie miejsca mają niebieską poświatę). Nie będę Was męczył dalszą wyliczanką, ale muszę przyznać, że twórcy Sly Coopera wykazali się wielką pomysłowością, choć z drugiej strony niektóre ruchy pozostają niewykorzystane i w praktyce można przejść całą grę bez wykorzystywania ich.

Projekty poziomów zasługują na pochwałę, ale bez przesady. Ich wada polega właśnie na tym, że nie trzeba wykorzystywać całego arsenału ruchów, żeby sobie z nimi poradzić. Związane jest to z tym, że nasz mistrz złodziei trochę zbyt wolno się uczy. Lepszym chyba rozwiązaniem byłoby dać mu więcej umiejętności na starcie, żeby od początku poziomy stanowiły wyzwanie. Dopiero dwa ostatnie epizody stawiają przed szopem większe wymagania.

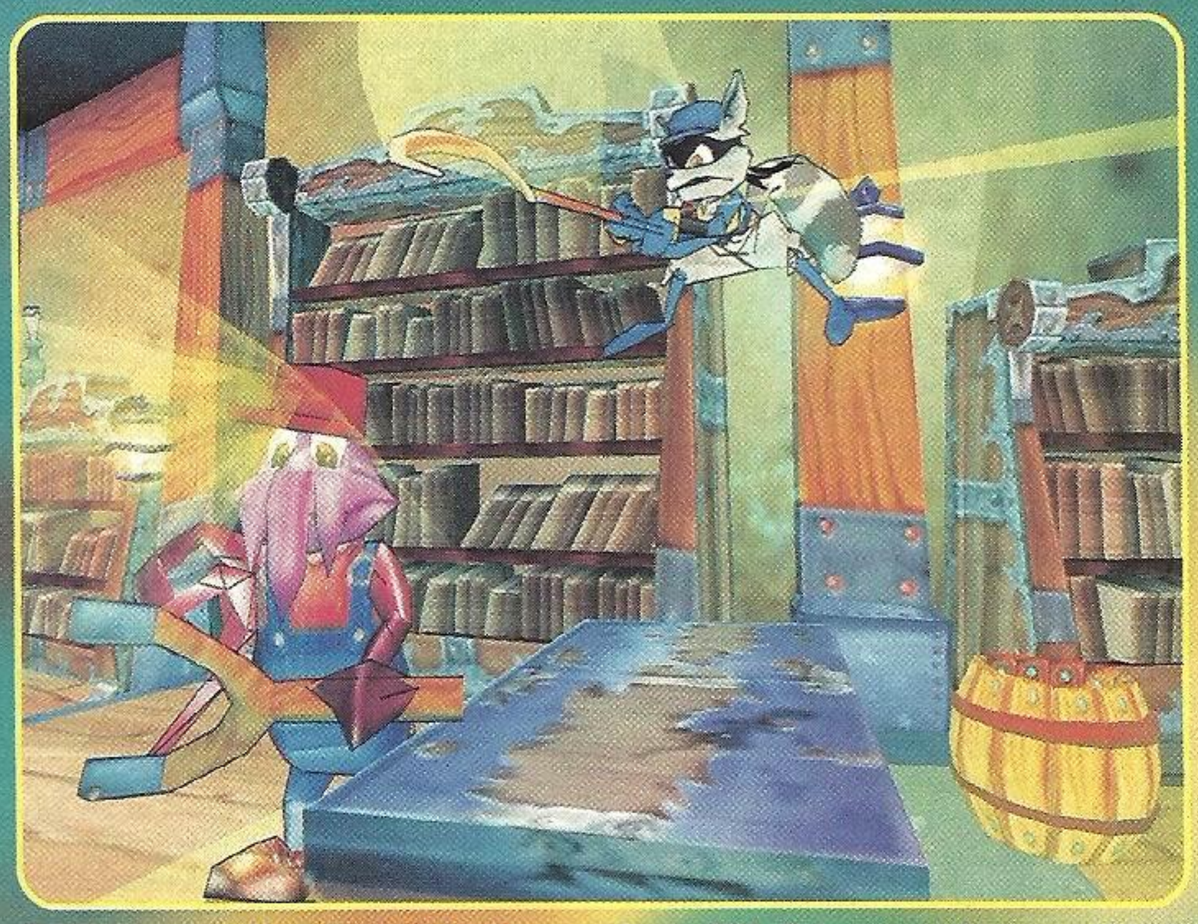
Nie wspomniałem jeszcze, że każdy z pięciu epizodów składa się z kilku poziomów, a tych jest w sumie trzydzieści pięć. Niektóre są standardowe dla współczesnych platformówek, a niektóre przywołują na myśl staroszkolne pozycje. Nie zabrakło też mini-gierek. Są wyścigi furgonetką, kilka rodzajów strzelanek i

innych prostych gierek, które urozmaicają trochę chodzenie i zbieranie...

Ha! Doszliśmy do tego – zbieranie, nieodłączna część każdej platformówki. Na szczęście Sly nie ma zbyt wielu rzeczy do zbierania. Oprócz złotych monet (za sto sztuk dostajemy nowe życie lub podkowę na szczęście, ta ratuje nas przed śmiercią) trzeba zbierać tylko wskazówki i klucze. Wskazówki wyglądają jak butelki, w których rozbitkowie wysyłają prośby o ratunek. Klucze zaś otwierają dostęp do kolejnych poziomów, a zebranie wszystkich wskazówek pozwala na otwarcie sejfu. Znajdziemy tam jedną z wymienianych już umiejętności.

## Nie szata zdobi złodzieja...

O czym zdają się zapominać nasi eleganccy, ubrani w dresy złodzieje. Ale nie o tym miała być mowa... Sly Raccoon wygląda naprawdę prześlicznie, kreskówkowa grafika, technologia cel-shaded. Dużo ruchomych obiektów w otoczeniu bohatera, ładnie zaprojektowani przeciwnicy, z rozmachem i artyzmem wykonane lokacje, światło, deszcz, rewelacyjna animacja... No, miodzio po prostu. Ale, ale... Sly cierpi z jednego powodu... którym są te przeklęte zwolnienia! Nie przeszkadzają one w samej zabawie, ale potrafią zepsuć jej smak. Miło by było, gdyby tak pięknie wyglądająca i zaprojektowana gra chodziła płynnie i bez krztuszenia. Niestety, coś tu zostało niedorobione. Także kamera potrafi się czasami wyłożyć. Na szczęście jest to bardzo rzadkie i zazwyczaj zdarza się, gdy zrobimy coś nie tak, jak wyobrażali to sobie autorzy. Nie są to może wielkie problemy, a oglądanie tej bajki w ruchu naprawdę sprawia przyjemność i wynagradza nam te niedogodności.



***Grafika i animacja stoją na najwyższym poziomie PS2. Patrzenie na tę grę w akcji to prawdziwa przyjemność.***

## Posłuchaj głosu mego

Głos Sly'a jest naprawdę świetnie dobrany do charakteru postaci, podobnie jest w przypadku większości postaci wypowiadających się w grze. Kwestie mówione są z uczuciem, głosy są barwne i naprawdę miło się ich słucha. Podobnie jest z całą resztą odgłosów, do niczego nie można się przyczepić, wszystko jest na swoim miejscu, a muzyka pięknie ilustruje nam wydarzenia na ekranie, zwalniając i przyspieszając w odpowiednich momentach. Naprawdę klasa!

## I am the Law!

A teraz Sly'u Cooperze znany także jako Raccoon zostaniesz osądzony... Na wyrok ma wpływ wiele czynników, ale najważniejszym jest ten jeden, jedyny. Grywalność. Sąd nie ma jednak łatwego zadania. Z akt wynika, że poruszasz się z wielką swobodą i łatwością, zwiedzasz piękne lokacje, masz miły głos i mnóstwo pomysłów. Jesteś sympatyczny i masz powodzenie u kobiet. Ale dlaczego ta przygoda musiała trwać tak krótko?! Akta są bardzo wciągające, ale chudziutkie! Sąd jest zasmucony tym faktem. Wydaje się, że Sucker Punch, twoi mocodawcy, zrobili tylko połowę, z tego co mogli. Przebicie się przez twoją przygodę trwało zaledwie pół doby, pozostawiło niedosyt i na nieszczęście było względnie łatwe. A co najgorsze: powtórka nie wciąga, a misje

Master Thief Sprint nie każdemu mogą przypaść do gustu. Pomimo tego, że nagrodą jest granie z możliwością wysłuchania komentarza twórców gry. Niestety, ocena twoich dokonań musi na tym ucierpieć, choć mogła być bardzo wysoka.

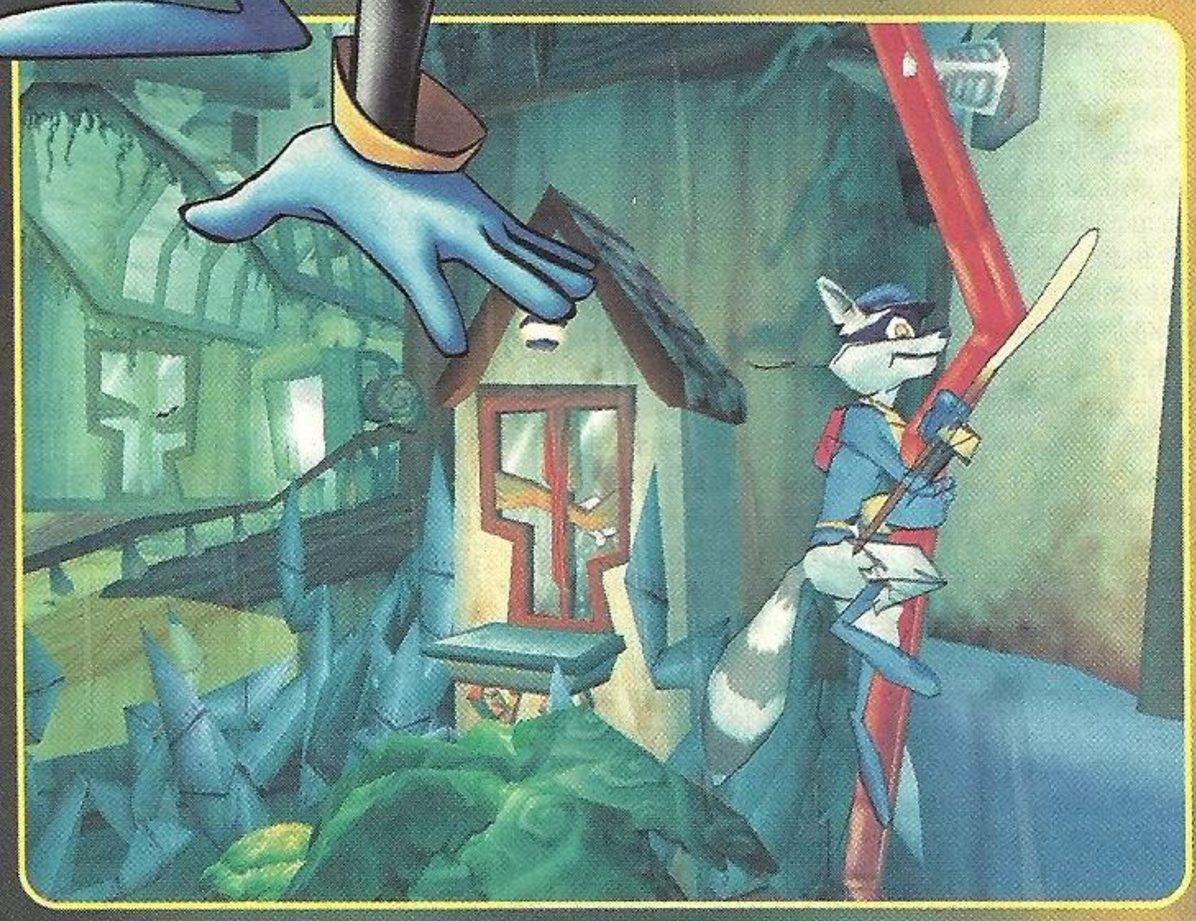
Wyrok zapadł, odwołania nie będzie. Teraz już tylko od Sucker Punch zależy czy twoje kolejne przygody będą dłuższe. Sąd ma nadzieję, że tak.

**Marcellus**

## Kapryśny Raccoon!

**Jeżeli wł padaaśnie w tym momencie utknęliśw tym ci i gryziecie, to możecie już przestać. Nie ma Waszej winy, nie jesteście lamerami, którzy na początku gry utknęli w banalnym zdawałoby się miejscu. Wina leży po stronie developera czyli Sucker Punch (swoją droga ta nazwa idealnie pasuje do tego co wywinęli). Jest tak: Sly Cooper źle współpracuje z urządzeniami takimi jak GameShark, ActionReplay czy MegaMemory - ustrojstwem, które kompresuje save'y. „Zła współpraca" objawia się tym, że kapryśnie działa przycisk odpowiedzialny za łapanie się hakiem lin, kółek i innych tego typu rzeczy. Raz działa, raz nie działa. Po śmierci Sly'a działa tu, gdzie nie działał jeszcze przed momentem, żeby za chwilę nie zaskoczyć w innym miejscu. Jeszcze innym objawem jest nieuczciwe podliczanie kluczy. Można mieć je wszystkie, a gra i tak nie przepuści nas dalej, bo uparcie będzie pokazywać, że mamy ich zbyt mało. Wkurzające, ale nic się nie da zrobić – należy wyjąć ActionReplaya z portu i odpalić grę tylko z oryginalną kartą pamięcu, a także saveować bez użycia MegaMemory. Nie sądzę, żeby był to zbieg okoliczności. Walka z piractwem trwa, a sposoby są bardzo wymyślne.**

***[Sucker Punch – frajerski cios, uderzenie nieprzygotowanego przeciwnika]***



***Złodziejskie umiejętności szopa to nie tylko przykiejanie się do ścian a la Snake. Sly naprawdę potrafi wiele.***

**PlayStation 2**

*Gdyby tylko przygody Sly'a nie były takie krótkie...*

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Sucker Punch
- *Liczba graczy:* 1

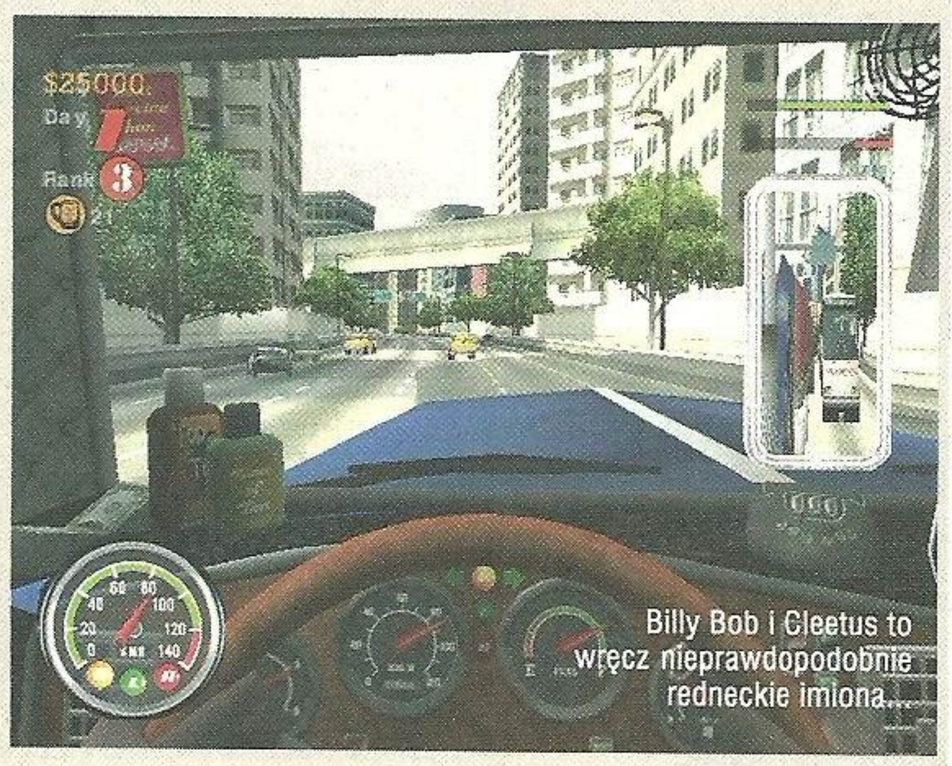
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**8.0**

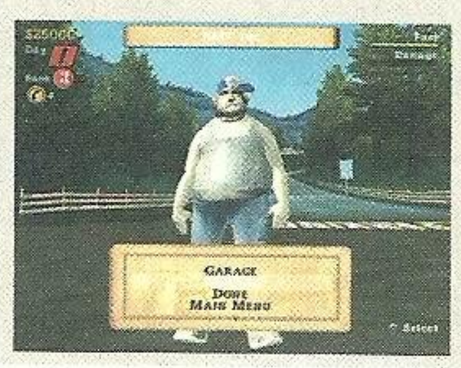
***Wykorzystuje:*** *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

# BIG MUTHA TRUCKERS

**BMT uderza w ten sam klimat co 18 Wheeler i na pierwszy rzut oka wydaje się być identyczną zabawką. A jednak nie jest.**



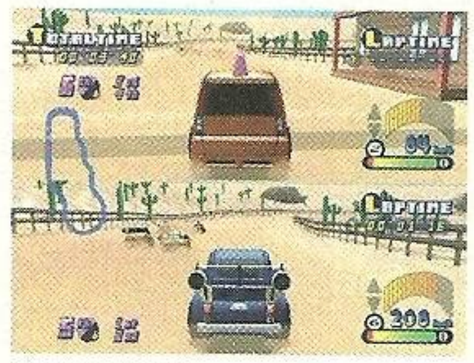

Bo to wyścig połączony z handlem – trzeba kupić tanio, a drogo sprzedać. Kupujemy na przykład ryby w jednym mieście i musimy dowieźć je do innego, gdzie sprzedamy je z zyskiem. Tam kupujemy coś innego i wieziemy do kolejnego miasta. Brzmi zachęcająco? Niespecjalnie. I słusznie, bo tak naprawdę kombinacji w tym tyle, co kot napłakał – w każdym mieście jest bar, w którym usłużny barman lub cycata barmanka powie nam co i gdzie jest aktualnie potrzebne. Kupujemy i jedziemy. Po drodze też nie ma zbyt dużej ilości niespodzianek – zazwyczaj jedziemy sobie bez nerwów i uważamy tylko na innych użytkowników drogi, a w szczególności na motocyklistów, bo ci potrafią się mścić.
Czasami zdarzy się pojedynek – inny kierowca ciężarówki wyzywa nas na wyścig za kasę. Wtedy robi się trudniej, bo kolesie potrafią nieźle napsuć krwi i oszukują jak się da. No i co w tym wszystkim niezwykłego? Niedużo. Prawdę mówiąc od 18 Wheelera BMT jest słabsze tyle, że o wiele, wiele dłuższe – czeka nas 60 kursów – tyle mamy czasu aby zebrać jak najwięcej kasy i przejąć rodzinny interes.




Big Mutha Truckers wygląda raczej przeciętnie – dość proste modele samochodów, standardowo, choć gustownie wykonane otoczenie i kulejąca jak ochwacony koń animacja. A przecież to wyścig i to ciężarówkami, które same w sobie sprawiają dużo problemów. Do tego jeszcze zwolnienia animacji, utrudniające kierowanie i powodujące błędy w ocenie odległości. Syfnie. Dźwięk to co innego. Jest dobrze, kilka stacji radiowych wzorowanych na tych z GTA - jak choćby stacja Yeehaw! z klasyczną muzyką gości we flanelowych koszulach i kaloszach oraz rozmowami z różnymi kretynami. Wszystkie postacie występujące w grze mają świetnie dobrane głosy – prawdziwe rednecki pełną gębą. Duże brawa, naprawdę znakomity klimat.
Całość jednak średnio się broni. Fajne postacie to za mało, aby uratować BMT. Po kilku dniach (tych growych) miałem dość tego jeżdżenia, dalej grałem już tylko z obowiązku. **[Marcellus]**

**PlayStation 2 i Xbox**
- **Wydawca:** Empire
- **Producent:** Eutechnyx
- **Liczba graczy:** 1

**6.3**

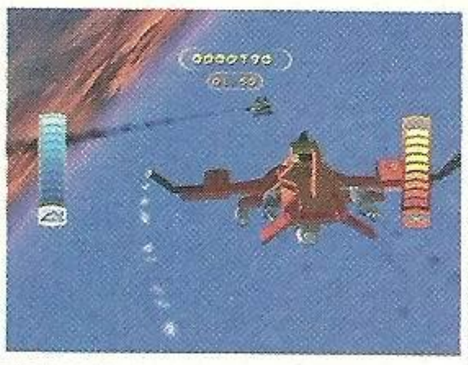


## ROAD TRIP

Ten klimat już znam z Penny Racers i mam wobec niego bardzo ambiwalentne uczucia. Z jednej strony rozumiem, że kogoś może bawić malowanie swojego małego samochodziku na setki sposobów, zmienianie jego parametrów na dziesiątki kolejnych sposobów oraz uczestniczenie w rozmaitych wyścigach po co najmniej, dziwnych trasach. Ale moim zdaniem jest to gra nie na naszą, europejską mentalność. Chyba tylko japończycy znajdują w takiej zabawie przyjemność.
Road Trip jest kolejnym krokiem w uniwersum małych samochodzików. Tym razem jest to prawdziwe caRPG – aby wziąć udział we wszystkich wyścigach trzeba przemierzyć wielki świat, ponieważ zawody rozgrywane są w oddalonych od siebie o kilka minut jazdy miastach. Każde miasto ma też swoje sklepy z różnościami. Ale czy powiedziałem już, że w tym świecie nie ma ludzi... Wszystkie postacie to samochodziki. Fajne to czy niefajne - oceńcie sami. Dla maluchów jak znalazł.
Cała zabawa z Road Trip zaczyna się gdy prezydent (czarna limuzyna ofkoz) stwierdza, że nie chce być już dłużej głową państwa, ale jego następcą może być zwycięzca Grand Prix... Domyślacie się chyba, co nastąpi dalej.
Świat RT jest naprawdę duży, zwiedzenie całości zajmie wiele godzin. Zamieszkujące go samochodziki mają swoje życie, swoje domy, sklepy, fabryki i tak dalej. Z każdym można pogadać, większość postaci da nam jakiegoś pobocznego questa, możemy kupić mnóstwo bajerów do samochodu i zmienić kompletnie jego wygląd – oczywiście za kasę, którą dostajemy za wygrywanie wyścigów. I tak to się kręci – zabawa na naprawdę dłuuugie godziny, ale jak dla mnie odpychająca fatalną oprawą graficzną – wszystko jest tak umowne jak tylko być może, a na dokładkę świat w wielu miejscach świeci pustkami. Są takie miejsca, w których można jechać po zielonej trawce mając tylko niebo nad głową przez ładnych kilka minut.
Dźwięk jest po prostu debilny – monotonne brzęczenie muchy... eeee... silnika, piszczenie opon, plastikowe stłuczki i kretyńska muzyczka.Tylko dla maniaków japońskiego, zdziwaczałego podejścia do gier. **[Marcellus]**

**PlayStation 2**
- **Wydawca:** Takara
- **Producent:** Takara
- **Liczba graczy:** 1-2

**6.0**

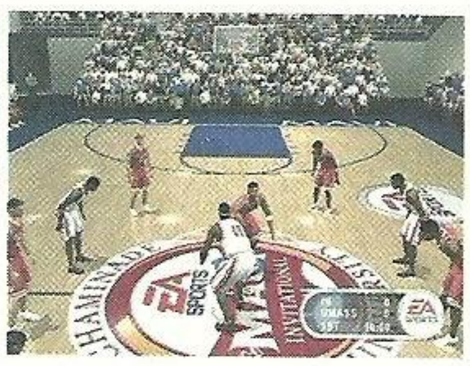


## ISLAND XTREME STUNTS

Przeznaczona dla graczy w wieku przedszkolnym pozycja ma pozytywne strony. Cała zabawa w kręcenie filmu i wykonywanie przy tym rozmaitych zadań na różnych jeżdżących i latających maszynach jest nawet niezła. Tak samo jest z oprawą dźwiękową i graficzną – mieści się w kanonach produkcji przeznaczonych dla najmłodszych. Schemat zabawy jest podobny jak w Tony Hawku 4 – chodzimy (lub jeździmy na deskorolce) po wyspie Lego i zagadujemy mieszkańców. Ci mają dla nas różne dodatkowe zadania, a oprócz nich musimy wykonać questy z głównej linii scenariusza. Polegające, na przykład, na ściganiu się z przeciwnikiem na motorze i wykonywaniu trików, które przyspieszają pojazd. Podczas zwiedzania wyspy maluch może odkryć dużo różnych ciekawostek – nowe legoludki, cegiełki, z których może zbudować różne legozwierzaki i tym podobne. W sumie dla malucha jest to niezła pozycja, ale sterowanie mogłoby być łatwiejsze do opanowania. Także kamera podczas jeżdżenia na deskorolce powinna być mniej dezorientująca. **[Marcellus]**

**PlayStation 2**
- **Wydawca:** EA
- **Producent:** SiliconDreams
- **Liczba graczy:** 1

**5.5**

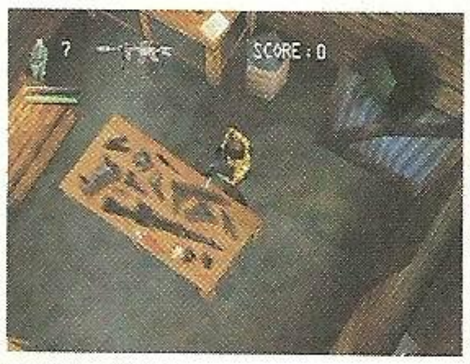


## NCAA MARCH MADNESS 2003

Marcowe szaleństwo nadeszło trochę wcześniej. Młodszy brat NBA Live już dorósł. Na pierwszy rzut oka niemal nie da się tych dwóch tytułów odróżnić. W akcji sprawują się dokładnie tak samo - są identyczne zagrywki, ten sam sposób sterowania, zwody wykonywane prawą gałką. Moim zdaniem takie radosne podejście do koszykówki, jakie prezentuje NBA Live o wiele bardziej pasuje właśnie tutaj. To tu zawodnicy większości drużyn mało przejmują się defensywą, a ich młodzieńcza chęć do biegania i rzucania objawia się w czystym run'n'gun. Jedyną różnicą jest brak oryginalnych nazwisk zawodników,ale fanom nie powinno to przeszkadzać.
O ile jeszcze się jacyś u nas zachowali, bo jeśli pamięć mnie nie zawodzi, to ostatnim finałem NCAA, jaki można było u nas obejrzeć, był mecz pomiędzy UCLA a Arkansas z 1995 roku. Ciekawostka – najlepszym zawodnikiem tamtego Final Four był Ed O'Bannon z UCLA, który obecnie gra w... Polonii Warszawa!
March Madness to gra dla fanów i tylko dla nich, reszta woli zapewne grać w NBA Live. **[Marcellus]**

**PlayStation 2**
- **Wydawca:** EA Sports
- **Producent:** EA Sports
- **Liczba graczy:** 1-4

**7.0**




## SPEC OPS: AIRBORNE COMMANDO

Spec Ops Airborne Commando to kolejna niskobudżetowa pozycja na PSX. Seria Spec Ops od dłuższego czasu stała w miejscu – błędy nie były poprawiane w kolejnych częściach, każda wyglądała podobnie. Tym razem jest to praktycznie nowa gra, z widokiem izometrycznym. Tym razem komandos jest jeden, ma także do dyspozycji sporo fachowych broni i gadżetów. Misje są oczywiście tajne, więc nie mogę nic o nich napisać. Haha. No dobra – będzie odbijanie zakładników, wysadzanie mostów, eksterminacja i wszystko to, do czego nieodzowni są komandosi. W sumie zadań jest szesnaście. Rozbudowane sterowanie pozwala na wiele: można się skradać, czołgać, biec, strzelać. Wszystko byłoby fajnie, gdyby nie fakt, iż Airborne Commando jest toporne. Trójwymiarowa grafika jest bardzo przeciętna, animacja pozostawia wiele do życzenia.
Gra sprawia wrażenie niedorobionej – nie miałem przyjemności w obcowaniu z tą pozycją. Wolę Cannon Fodder na GameBoya. **[Gulash]**

**PSOne**
- **Wydawca:** Take2
- **Producent:** Gotham
- **Liczba graczy:** 1

**4.9**

## MY DISNEY KITCHEN

Przedziwny ten wynalazek jest symulatorem kuchni. Jak wiadomo w wysoce cywilizowanych kulturach, a Polska niewątpliwie do takich należy, chłopcom do zabawy kupuje się żołnierzy i zamki, a dziewczynkom – mini-kuchenki i wózki z lalkami. Jeśli ktoś wyznaje takie poglądy, może sprawić córeczce prezent w postaci tej gry. Ważne jedynie, aby dziecko znało angielski. Wygląda to tak: gracz staje się niejako kucharzem myszek Mickeya i Minnie. No cóż, zawsze lepsze to niż dajmy na to lokaj – tego już bym nie zdzierżył i My Disney Kitchen poleciałoby do superrecenzenta. Myszki są miłe, wesołe, uśmiechnięte i proszą o śniadanka, obiady i kolacje. Przy pomocy wszystkiego, co znajduje się kuchni przygotowujemy potrawy. Smażymy jajka i bekon, robimy naleśniki i polewamy je syropem klonowym. Potem wołamy myszy na posiłek, a na końcu sprzątamy. Oczywiście, menu trzeba urozmaicać. Grę wyeliminowała z kręgu moich zainteresowań jedna sprawa: niestety, nie mogłem wrzucić detergentów do mikrofalówki i odpalić jej na full. Jaka szkoda. **[Gulash]**

**PSOne**
- **Wydawca:** Disney
- **Producent:** Disney
- **Liczba graczy:** 1

**5.0**

## SPORTS SUPERBIKE 2

Midas Interactive na szczęście nie produkuje gier na PS2, tylko wydaje mniej znane japońskie pozycje. Niektóre są ciekawe, inne wręcz przeciwnie, ale żadna nie zniża się do poziomu produkcji, jakie ta firma serwuje nam na PSXa. Myśleliśmy, że po wydaniu kilkunastu gniotów to już koniec. Cóż za krótkowzroczność! Nie udało nam się przejrzeć wyrafinowanego i szatańskiego planu zawładnięcia rynkiem PSX'a. Sports Superbike 2 to sequel Sports Superbike – najgorszej gry traktującej o wyścigach jednośladów, jaką mieliśmy nieprzyjemność testować. Część druga eliminuje wszystkie wady poprzedniczki i jest najlepsza... Ehehe. Żartowałem. Część druga jest jeszcze gorsza. Nie zmieniło się praktycznie nic – to dalej obrzydliwa, kanciasta padaka z maksymalnie rwącą animacją. Zapewne dodano kilka torów, ale kto by je chciał oglądać? Nawet największy desperat wyrzuci tę grę do kosza na śmieci już po minucie.
Jeśli macie ochotę na motory na PSX, polecamy obie części Moto Racera. **[Gulash]**

**PSOne**
- **Wydawca:** Midas
- **Producent:** Mud Duck
- **Liczba graczy:** 1

**1.0**

*W gatunku konsolowych wyścigów ciągle coś się dzieje. Niemal co miesiąc ukazuje się jakaś ciekawa pozycja. Warto sprawdzić RF!*

# Rally Fusion: Race Of Champions

***Spośród zalewu rozmaitych gier traktujących o wyścigach samochodowych naprawdę ciężko jest czasami wyłowić tytuł wartościowy. Szczególnie wtedy gdy na pierwszy rzut oka nie jest rewelacją.***

Właśnie tak było z Rally Fusion. Przy pierwszym kontakcie powiedziałem sobie: szkoda mojego czasu. Dopiero po dłuższym graniu przekonałem się, że RF: RoC nie jest wcale taki najgorszy. Ba, jest nawet całkiem fajny. Tyle, że start ma mniej więcej tak dynamiczny, jak Trabant ruszający pod górkę z pięcioma grubasami w środku. Na szczęście, szybko się rozpędza i staje się bardzo solidną rozrywką, zwłaszcza biorąc pod uwagę coraz lepsze fury i coraz ciekawsze trasy.

Jak większość gier wyścigowych, Rally Fusion jest zrobione na licencji. Ta licencja to Rally of Champions. Mówi Wam to coś? Mnie niewiele. Dopiero po poszukiwaniach w necie dowiedziałem się, że jest to wyścig równoległy na specjalnym torze wybudowanym koło Las Palmas na Wyspach Kanaryjskich i jest pierwowzorem dla wielu Super Stage'ów, jakie możemy oglądać w wyścigach WRC (na przykład tegoroczny SS w Langley Park podczas Rally Australia). W Rally of Champions bierze udział wielu kierowców znanych właśnie z wyścigów WRC (Harri Rovanpera, Marcus Gronholm, Juha Kankkunen) ale także mistrz Super Bike'ów - Valentino Rossi i inne sławy sportów motorowych. RoC rozgrywany jest sposobem pucharowym – do dwóch wygranych wyścigów. Dwóch najlepszych spotyka się w finale. W zeszłym roku brali w nim udział Harri Rovanpera i Armin Schwarz, a zwycięzcą został ten pierwszy. Oczywiście ten jeden tor to za mało, aby stworzyć grę, więc dołożono inne trasy, mniej lub bardziej interesujące. Jest ich w sumie dwadzieścia cztery, a rozmieszczono je w rozmaitych standardowych dla tego gatunku środowiskach – jest śnieżna Arctica, błotnista Inca, pustynny Desert Heat, umiejscowiony w kanionie Canyonfire czy górski Alpine Climb. Oprócz tego czeka na nas trasa miejska Metro, Oceana na tropikalnej wyspie, a pod dachem wielkiej hali - tor Motordome. Trasy są ciekawie zaprojektowane, obfitują w trudne zakręty i spore różnice wysokości, ale dziwnym zbiegiem okoliczności są bardzo zbliżone do tych z recenzowanego niedawno Shoxa. Zresztą te dwie pozycje są bardzo podobne. Wydaje się, że programiści z Climax zapatrzyli się nieco - jeżeli nie na Shoxa, to już z całą pewnością na SSXa. Jak inaczej wytłumaczyć eksplozje kolorowych fajerwerków, widoczne podczas wyścigu? Chyba się nie da. Obie te pozycje są nastawione zręcznościowo. Jednak Shox jest bardziej rozrywkowy.

Po tych wszystkich trasach można ścigać się kilkunastoma licencjonowanymi furami. Dla fanów kultowego Opla Manty mam miłą wiadomość – jest dostępny. Oprócz tej fury znajdziemy w RF między innymi Peugeota 206, Forda Escorta Cosworth, Lancię Deltę, Audi Quattro, Saaba 93 czy Toyotę RAV 4. Samochody podzielono na trzy klasy i oczywiście większość z nich trzeba zdobyć, wygrywając kolejne wyścigi.

RF wygląda naprawdę solidnie. Zastosowano mnóstwo sztuczek i efektów specjalnych dostępnych na PS2. Gra jest nimi wyładowana po brzegi. Na trasie Desert Heat zastosowano blur, który imituje falowanie gorącego powietrza, w Inca pada deszcz - bardzo ładny efekt, podobny do tego z Colina 3.0, tyle że krople osiadają na kamerze, a nie szybie samochodu. Co jakiś czas oślepiają nas błyskawice, robiący zdjęcia fani czy odbicia słońca na śniegu podczas przejazdu po trasie Arctica. Płynność i uczucie prędkości nie zawodzi tylko podczas wyścigów samodzielnych i równoległych. Gdy zechcemy ścigać się w trybie multiplayer na podzielonym ekranie lub wyzwiemy dwóch sterowanych przez konsolę przeciwników do wyścigu, zobaczymy jak „silnik" gry krztusi się i dławi, ograniczając poważnie ilość klatek animacji. Pomimo tych mankamentów to naprawdę dobra, a momentami bardzo dobra, robota. Przy samocho-dach też się postarano – modele pojazdów są solidne i można je trochę przefasonować – odpadają części, tłuką się szyby, otwierają drzwi i maska. To już standard w wyścigach. Zniszczenia mają wpływ na prowadzenie samochodu i w ostateczności mogą doprowadzić do przedwczesnego zakończenia rywalizacji. Rozwalanie fury ma jeszcze jedną przyjemną stronę – pilot wrzeszczy i wyzywa nas od głupków, gdy jeździmy jak okaleczone króliki. Warto tego posłuchać, choć reszta dźwięków jest raczej przeciętna, bo standardowa - rockowa muzyczka, ryczące silniki, zderzenia i odgłosy otoczenia. Nie ma w RF nic, od czego bolałyby uszy, choć zaczerwienią się nie raz, gdy wściekły pilot wrzaśnie „Jak jeździsz, idioto! Chcesz nas zabić!?". RF: RoC może rozczarować fanów wyścigów, w których bierze udział wiele samochodów. Tylko w niewielu trybach gry będziemy mieli bezpośredni kontakt z przeciwnikiem. Większość wyścigów to walka z czasem lub przeciwnikiem, którego możemy zobaczyć co najwyżej kątem oka na sąsiednim torze. Zresztą widać, że engine gry nie wyrabia się, gdy na trasie znajdzie się więcej samochodów. Oczywiście nie ma co liczyć na szczególnie realistyczną fizykę. RF jest arcade'owy i właśnie na takie zachowanie samochodów się nastawcie – długie poślizgi i łatwe, kiedy się już z nim oswoić, prowadzenie wózków. Jednym słowem – radosna zabawa. Tytuł ten wart jest polecenia z jeszcze jednego powodu – oferuje naprawdę dużą ilość trybów gry i bonusów, co przekłada się na długi czas zabawy. I przyjemny, warto dodać.

**Marcellus**

## PlayStation 2

*Dobre zręcznościowe wyścigi. Ale ile już ich mamy?*

- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* Climax
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

***Wykorzystuje:*** *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

**7.5**

## Xbox

*Widać, że Xbox jest potężniejszy. Po prostu widać.*

- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* Climax
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

***Wykorzystuje:*** *Dolby Digital 5.1*

**7.7**

# Dragon Ball Z Budokai

**Dragon Ball. Właściwie te dwa słowa powinny wystarczyć za cały wstęp. Hmm, trochę krótko. Napiszę to jeszcze raz: Dragon Ball. A właściwie Dragon Ball Z Budokai. Teraz powinno wystarczyć.**

Tak, ukazała się nowa gra z serii Dragon Ball. I to na PS2. Nie wskakujcie jeszcze na sufit i nie klaszczcie uszami. Spokojnie, przeczytajcie recenzję, weźcie dwa głębokie wdechy i dopiero wtedy zastanówcie się, czy biec do sklepu. Ale musicie wiedzieć jedno. Nie jestem fanem tego serialu, jest mi on raczej obojętny. Nie będąc zwolennikiem ani przeciwnikiem, mogę spojrzeć na tę grę w miarę obiektywnie.

Pierwsza rzecz, która rzuca się w oczy, to niezliczona liczba postaci, bonusów i minigierek. Spotkacie tu między innymi Goku, Vegetę, Frieza, Great Saiyaman, Piccolo, Android 18, Raditza, Trunks, Yamcha, Dodoria, Ginyu i Zarbon. Będzie Wam dane odkryć dwadzieścia trzy postacie. To dużo, tym bardziej, że każdą z nich można rozbudowywać, ale o tym później.

Historii DB nie można nazwać szczególnie skomplikowaną - jest dobry Goku, są jego przyjaciele, a wszędzie wokół czają się źli panowie, którzy chcą im zrobić kuku.

W trybie Story razem z nimi przeżyjecie wiele przygód, stoczycie wiele pojedynków, a nawet polecicie na inną planetę. Ale nie tyko. Co powiecie na minigierki? Na przykład taką, w której jako Goku podtrzymujemy Raditza, aby Piccolo mógł trafić w niego promieniem Ki?

Obok trybu Story, gdzie za każde dobrze wykonane zadanie otrzymacie kartę z nową umiejętnością, najważniejszy jest tak zwane Skill Edit. To tu poszerzacie listę umiejętności wojownika walczącego w imię miłości i sprawiedliwości (a może to było inne anime?), zwiększacie siłę ciosów i robicie jeszcze wiele, wiele innych rzeczy. Rozbudowany system dopieszczania postaci zaprezentowany przez Dragon Ball Z Budokai jest bardzo miłym dodatkiem, a co najważniejsze - znacząco wydłuża czas zabawy. Nie muszę chyba dodawać, że wystawienie dopakowanej postaci przeciwko podstawowej wersji wyraźnie zwiększa Wasze szanse na wygraną.

Dalej czekają na Was turniej, VS i praktyka. Każdy z tych trybów doskonale spełnia swoje zadanie i nie ma się co rozpisywać.

Za to nie wypada nie wspomnieć o systemie prowadzenia pojedynków. Rozłożenie ciosów jest bardzo podobne do tego z serii VF. Jeden przycisk odpowiada za cios, drugi za kopniak, a trzeci za blok. Natomiast czwarty jest przypisany atakowi energią Ki. Jest to taki fireball, którym możecie atakować z odległości. Kombinacje przycisków dają mocniejsze ciosy i dość fajne kombosy. Są recovery, countery, walka w powietrzu, odbijanie ataków, sidestepy i wszystko, czego możecie się spodziewać po dobrze pomyślanej bijatyce.

Niestety, to wszystko jest dość ograniczone. Oto przykład: aby znaleźć się w powietrzu oponent musi Was wybić. A kiedy już się tam znajdziecie, nie ma szansy na swobodne poruszanie się w przestrzeni – ciągle znajdujecie się na tym samym poziomie. Teraz spójrzcie na prościutkie kombosy. Dziesięciociosowe wiązanki wywalacie ciągłym wciskaniem przycisku odpowiedzialnego za kopniak lub uderzenie. Później do tego wszystkiego dochodzi frustrujące pytanie: dlaczego wszyscy wojownicy są niemal identyczni pod względem sterowania? Ale nie zaliczajcie tego do wad. W końcu Dragon Ball Z Budokai został stworzony dla małoletnich fanów tego tasiemca. Każdy hardcore'owiec powinien szerokim łukiem omijać tę pozycję.

O grafice wspominałem już, pisząc krótką zapowiedź w FC. Od tamtego czasu nic się nie zmieniło. Tekstury ciągle są tak proste, jak blat stołu. Otoczenie nie posiada absolutnie żadnych smaczków czy szczegółów, na których można byłoby zawiesić oko. Za to dźwięk stoi na przyzwoitym poziomie. Głosy podkładały te same osoby, które można usłyszeć w serialu. Bądźmy szczerzy, czy małe niedociągnięcia lub spłycenie niektórych aspektów są w stanie odciągnąć Was od Dragon Ball Z Budokai? Chyba nie, tym bardziej, jeśli nie jesteście zagorzałymi fanami bijatyk. Ta gra jest po prostu skazana na sukces, już przez samo wsadzenie do tytułu dwóch słów, które wymieniłem na początku.

**OG**

PS: Jeśli życzycie sobie opis do Dragon Ball Z Budokai, to piszcie na mój mail. Być może wyskrobiemy trochę miejsca.

## Back in the days

Dragon Ball Z Budokai na PS2 nie jest pierwszy. Szaleństwo Smoczych Kul już dawno opanowało twórców gier video. Spróbujmy szybko ogarnąć to zjawisko. PSX otrzymał tylko dwie gry – jedną z nich była dwuwymiarowa bijatyka, która pomimo raczej niskiego poziomu sprzedawała się jak ciepłe bułeczki na całym świecie. SNES doczekał się natomiast czternastu gier o DB Z. A na NESa wyszło aż siedemnaście tytułów. Archaiczne systemy Nintendo to prawdziwy raj dla fanów Goku! Na Saturna, Genesis, GBA i nawet automaty wyszło po kilka dziełek z literkami DB w tytule. I kto jest to w stanie ogarnąć? Nawet sam autor mangi - Akira Toriyama - już pewnie stracił rachubę.

***Goku vs Frieza... Chłopaki walczyli chyba przez trzydzieści odcinków i żaden nie mógł przechylić losów pojedynku na swoją stronę.***

***Postęp w porównaniu do DBZ na PSX'a jest nieznaczny. Oczywiście, różni się grafika, ale reszta... Choć w sumie nikt nie oczekiwał tu czegoś złożonego.***

**PlayStation 2** — *Mus dla fanów, dla reszty - nic specjalnego.*

- *Wydawca:* Infogrames
- *Producent:* Dimps
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

***Wykorzystuje:*** *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

**6.4**

# Fighter Maker 2

***Czy chcielibyście zostać drugim Yu Suzuki, albo pracować w Namco nad nowymi bijatykami? Jeśli tak, to czytajcie dalej, ponieważ Fighter Maker 2 daje Wam idealną szansę postawienia pierwszych kroków w tej dziedzinie.***

FM jest prostym programem do tworzenia bijatyk. Co prawda nie w pełnym tego słowa znaczeniu, ale przynajmniej w małym stopniu odwzorowuje to, co należy zrobić, aby stworzyć taką grę.

Na samym początku najlepiej będzie, jeśli obejrzymy sobie kilka gotowych „dzieł". Pewnie większość z Was po kilku minutach oglądania dwóch pokracznych postaci z ograniczonym garniturem ruchów stwierdzi: „Tak to i ja potrafię". Hehe, też tak myślałem. Tym bardziej, że na początku FM2 wydał mi się prostą zabawką. Szybko przekonałem się, jak bardzo się myliłem.

Wchodzimy do opcji Edit i zaczynają się schody. Tworzenie zawodnika zostało podzielone na trzy działy. Pierwszym z nich jest kształtowanie jego wyglądu. Określamy płeć, wymiary, nakładamy ubrania, zmieniamy fryzury etc. Tego wszystkiego są całe tony, więc samo przebicie się przez oferowane ustawienia będzie wymagało dobrej godziny lub dwóch. Tu pojawia się pierwszy mały minus tego programu. Jednych „skórek" jest bardzo mało, podczas gdy innych całe zatrzęsienie.

Dalej mamy edycję ciosów, łączenie ich w kombinacje, ustalanie reakcji przeciwnika i naszego zawodnika. Możemy ustawić opóźnienia, priorytety, siłę, kombinację, jaką należy wklepać, aby wywalić dany cios i tak dalej.

Ostatnią rzeczą, którą należy wykonać przed wystawieniem fightera na próbę, jest stworzenie nowych ciosów całkowicie od nowa. Wybieramy kończynę i zaczynamy ją animować klatka po klatce. Przesuwamy kilka płaszczyzn, okręcamy, wciągamy, zginamy. Kiedy już stwierdzamy, że wojownik jest gotowy, wystawiamy go do walki. O kurcze! Coś nie działa tak, jak zaplanowaliśmy.

Wychodzimy i poprawiamy. Ciągle nie działa! Znowu poprawiamy. O, zaczęło działać, ale teraz dziwnie to wygląda. Całkowicie to zmieniamy. Tym razem nie wygląda to fajnie, ale działa. I tak w kółko. W taki sposób jeden cios można dopracowywać cały dzień. A przydałoby się mieć ich kilka. Oprócz tego należałoby mieć bandę beta-testerów, którzy bezustannie sprawdzaliby nasze partactwo.

Nie myślcie sobie, że jest to jedyny mankament tego programu. Jest ich więcej. Przede wszystkim kamera może dać porządnie w kość. Trzeba ją ręcznie ustawiać, ponieważ przy standardowym położeniu często nic nie zobaczymy. I do tego nie jest to najprostsza sprawa. A przecież wystarczyłoby przypisać odchylenia kamery analogom i sprawa stałaby się o wiele prostsza. Problem da się rozwiązać dzieląc ekran na cztery części, ale trochę to komplikuje proces tworzenia. Przynajmniej tak było w moim przypadku.

Bardzo łatwo jest wypunktować to, czego brak w FM2. Przede wszystkim przydałby się jakiś edytor tekstur. Fajnie byłoby tworzyć własne tatuaże lub „prasowanki" na ubrania. Również możliwość tworzenia poszczególnych części ciała byłaby mile widziana. Chciałbym także móc konfigurować interfejs, żeby jak najbardziej mi odpowiadał. I w końcu - nie ma żadnej pomocy ze strony programu. Jesteśmy całkowicie pozostawieni samym sobie i musimy się domyślać, co do czego służy.

Trochę trudno oceniać mi grafikę, ponieważ nie ona jest tu najważniejsza. Nie ma co stawiać jej w jednym rzędzie z bijatykami na PS2, bo wtedy musiałbym dać jeden, najwyżej dwa punkty. Obiekty są topornie wyciosane i posiadają minimalną liczbę polygonów. Tekstury są proste, aż do przesady. Już lepsze stworzyłbym w Paincie. Dźwięków praktycznie nie uświadczycie, no chyba, że podczas sprawdzania swojej postaci. A wierzcie mi, że w późniejszych fazach dzieje się to sporadycznie i zazwyczaj są to krótkie momenty.

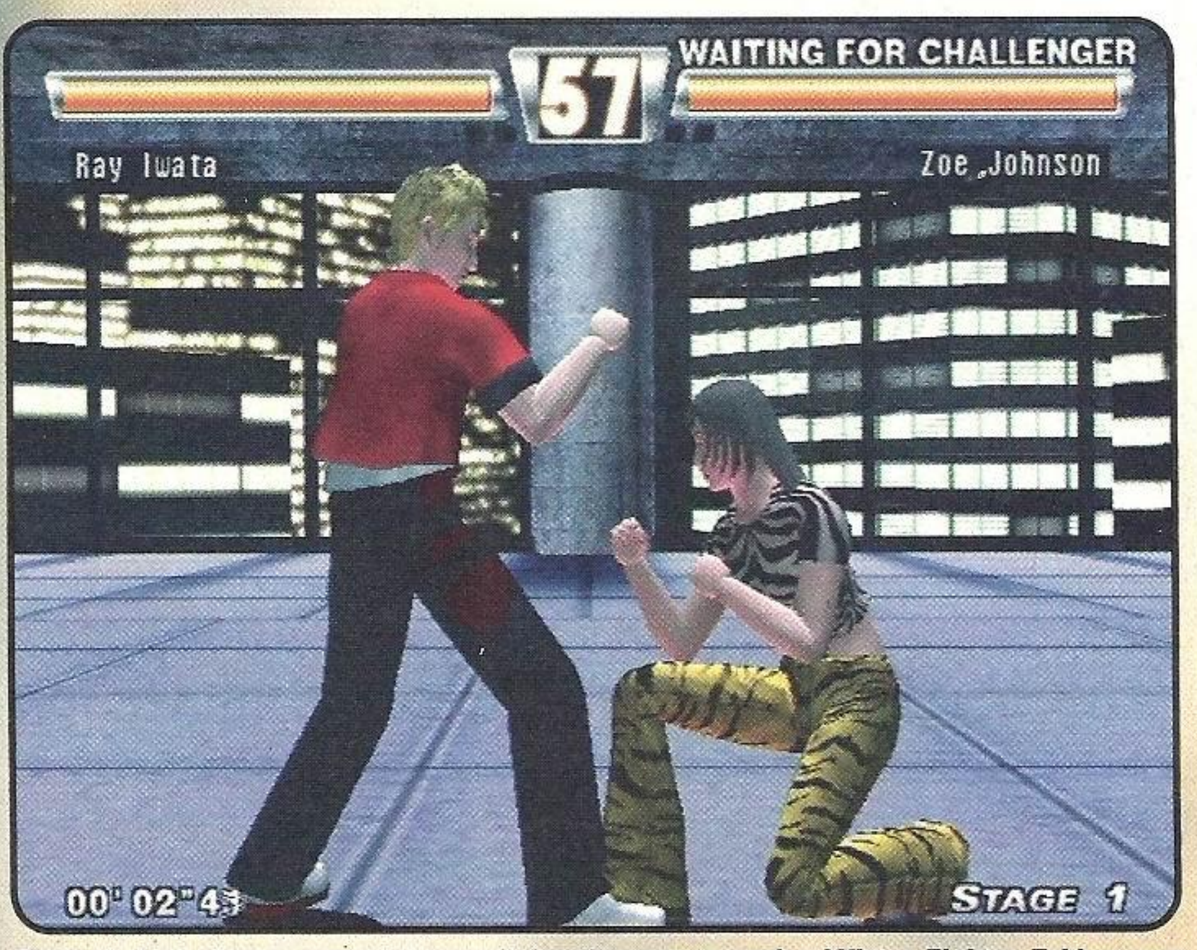
***Grafika może nie jest pierwszej próby (ani nawet drugiej - gsh), ale nie o to tutaj chodzi. Fighter Maker 2 to pozycja wybitnie dla cierpliwych i ciekawskich.***

Musicie wiedzieć, że trudno wystawić ocenę FM2. Nie ma możliwości porównać jej do czegoś innego. Postawcie mi tu jakieś inne programy do tworzenia bijatyk... Co prawda coraz więcej gier (w tym najnowsze wrestlingi) posiadają opcję tworzenia własnych postaci, ale nawet nie zbliżają się do tego, co oferuje FM2 (tu bym się sprzeczał - Mac).

Nie jest to program dla wszystkich. Albo inaczej, FM2 to propozycja dla garstki zapaleńców, którzy posiadają nadludzką cierpliwość i przywiązują niezwykłą wagę do szczegółów. Powiem szczerze, że kilka razy FM2 doprowadzał mnie do szału i miałem ochotę rzucić padem w telewizor. A musicie wiedzieć, że jestem bardzo cierpliwy (i skromny - Mac).

Choć FM2 mógł zaoferować nam znacznie więcej, to właściwie nie ma on konkurencji. Jeśli więc spełniacie kryteria, o których wspominałem wyżej, to wygląda na to, że nie macie wyboru. Tym bardziej, jeśli nie stać Was na drogie programy czy stacje graficzne, FM2 wydaje się być doskonałym polem doświadczalnym. Skoro myślicie, że macie powołanie, to sprawdźcie się właśnie w tym programie. Przydałby się nam jakiś polski Yu Suzuki, nieprawdaż?

**OG**




***Postacie i ich ciosy w oczywisty sposób inspirowane są seriami Virtua Fighter, Tekken oraz Dead Or Alive. Trzeba jednak przyznać, że szlachetne to wzorce.***

**PlayStation 2**

*Bardziej program niż gra - oto Fajter Mejker Dwa!*

- **Wydawca:** Agetec
- **Producent:** Enterbrain
- **Liczba graczy:** 1

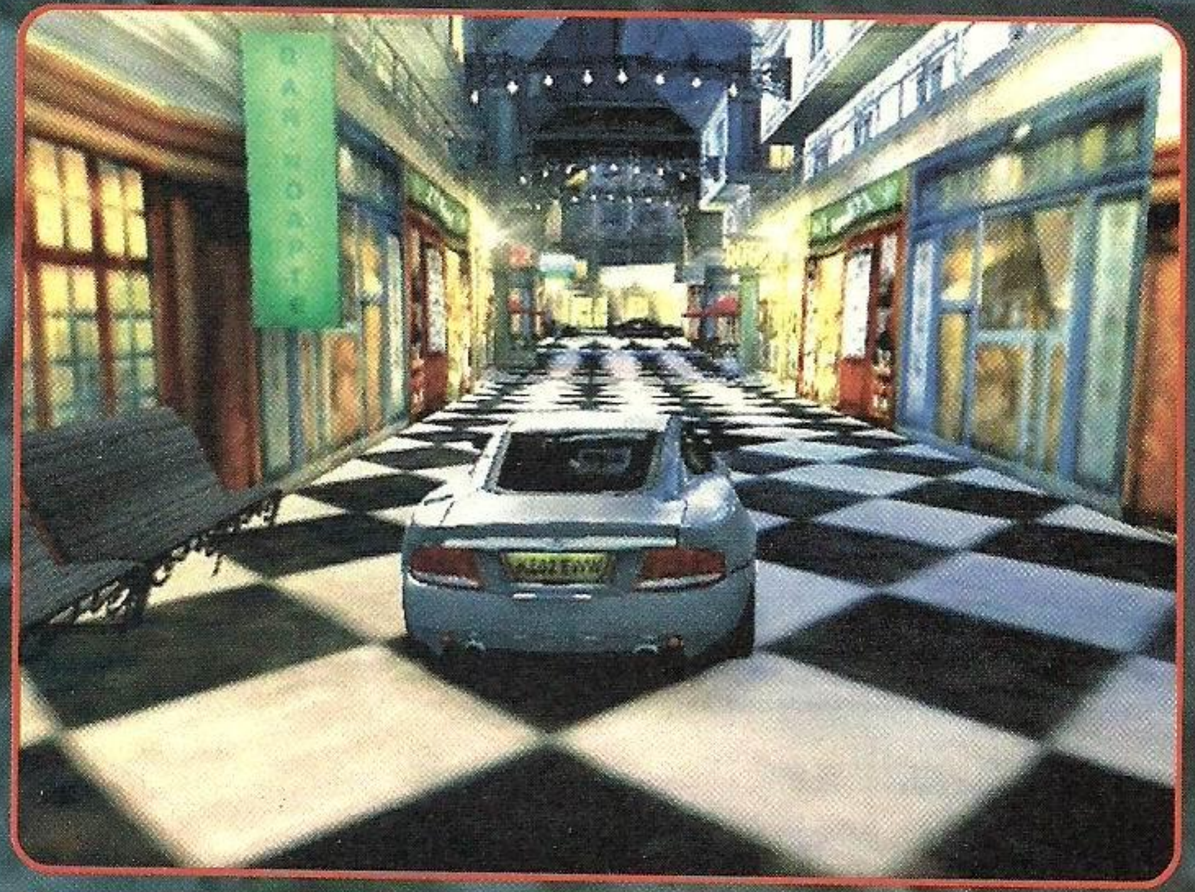
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**Wykorzystuje:** Dual Shock, Memory Card

**7.2**

# 007 James Bond In Nightfire

***Każdy z nas ma inne potrzeby, jeśli chodzi o sensacyjność przeżyć. Jedni odpoczywają skacząc na bungee, inni - leżąc w fotelu z gazetą. Nie jest na pewno tak, że każdy bez wyjątku poczuje się wypoczęty po całym dniu leżenia na plaży. Niektórzy wstaną z kocyka za parawanem jeszcze bardziej zmęczeni, niż wtedy, gdy się kładli.***



*Sekwencje „jeżdżone" są zabawne i doskonale komponują się z resztą. Podobno nie ma ich w wersji PeCetowej, hehe.*

## Od kuchni

Do takich osób należy z pewnością James Bond. On jednak, bez odpowiedniej dawki kobiet i pościgów, zgnuśniałby w ułamku sekundy. Super agent jest postacią stworzoną przez Iana Fleminga, który zawód agenta znał z praktyki. Dzierżył w nim nawet dość istotne stanowisko kierownicze. Któregoś dnia przyszło mu na myśl, by stworzyć postać tajnego agenta, który zachowywałby się dokładnie tak, jak publika to sobie wyobraża. Miałby super przygody, rewelacyjne gadżety i rwał dziewczyny jak świeże wiśnie. Pan Fleming wyskrobał zatem kilka opowiadań, książek i artykułów, a świat to podchwycił. Skąd nazwisko i imię dla tej postaci? Fleming zastanawiał się długo, aż w końcu jego wzrok padł na okładkę przewodnika do oznaczania ptaków, napisanego dla przyrodników. Autorem był James Bond. O! – pomyślał Fleming – to dobre nazwisko dla tajnego agenta. Swoją drogą spotkanie obu panów miało później miejsce. Wystarczyło kilka książek, by powstały filmy. W pierwszym z nich - Dr No, zagrał Sean Connery, który od Bonda zaczynał swoją karierę (by potem odrzucić rolę Gandalfa, twierdząc, że jej nie zrozumiał). Bond w swoich czasach słynął jako fabryka kasy i był jednym z nielicznych filmów, w biznes kręcenia którego wchodzili wszyscy, którzy ową kasę mieli. Otwarcia planów z udziałem głów państwa nie należały do rzadkości. W owczym pędzie zaczęto dorabiać Bondowi nieco inną filozofię i teraz znamy raczej Bonda filmowego, niż książkowego, podobnie zresztą jak w przypadku Frankensteina, którego po prostu nie da się czytać, za to filmy są fajne. Dla przykładu: „For Your Eyes Only" (czyli „Tylko dla Twoich oczu") jest opowiadankiem Fleminga, którego akcja kończy się tam, gdzie film pod tym samym tytułem dopiero się rozkręca.

## Od frontu

Dlaczego piszę tyle o genezie Bonda? Ponieważ jestem długoletnim fanem Bonda i skończyłem właśnie z niekłamaną przyjemnością najnowszą grę w wersji na Xboxa i PS2 – James Bond 007: Nightfire. Skończyłem obie – naprawdę. Poza dumą z wykonania kawału nikomu niepotrzebnej roboty, mam też satysfakcję ogólną, ponieważ jest to bez wątpienia najlepsze jak dotąd wykorzystanie licencji na Bonda, jeśli chodzi o gry elektroniczne i to nie tylko na konsole. Tym bardziej, że nie stoi za nim żaden film ani literatura. Tym razem okazuje się, że pewien bogaty jegomość próbuje zaszantażować Ziemian i jeśli mu nie ulegniemy, dojdzie – jak zwykle – do wielkiej katastrofy. Bond oczywiście wkracza do akcji i przemierza coraz bardziej oryginalne miejsca. Dość powiedzieć, że akcja gry kończy się w kosmosie. Jak już wspomniałem – gra się bardzo przyjemnie. Po pierwsze - przyjemność polega na tym, że autorzy dokładnie wychwycili i uwypuklili te elementy Bonda, które darzymy największym szacunkiem: eleganckie babeczki. Babeczek ci u nas dostatek i możecie spokojnie liczyć na to, że każda z nich przywdziała ubranko, w którym najbardziej jej do twarzy. Oczywiście także takie, które nie przeszkadza zbytnio w ocenie, czy babeczka jest atrakcyjna, czy nie. Po drugie, mogę chyba z pełnym przekonaniem powiedzieć, Nightfire jest pierwszą grą, w której główny bohater regularnie obcałowuje niemal każdą poznaną kobietkę. Mało tego. To chyba najbardziej „całuśna" gra w historii. Być może każdy z nas bez trudu wyobrazi sobie coś bardziej atrakcyjnego wizualnie, niż dwie całujące się chmury poligonów, ale intencje są słuszne. Po trzecie wreszcie – patenty. I tu zatrzymajmy się na dłużej. Jest dokładnie tak, jak w rasowym „Bondzie". Zaczynamy od preludium w Paryżu. Nasz dzielny bohater w śmigłowcu, uzbrojony w karabin, musi pomóc pewnej pięknej Francuzce. Misja jest prosta, ale pełna akcji. Chwytamy w lot podstawy nawigacji kursorem i nie jest problemem powstrzymanie ścigających panienkę bandziorów. Potem opuszczamy się na linie i zaczynamy rajd bocznymi uliczkami Paryża. Przez chodniki, tylne uliczki, kawiarnie, wystawy sklepowe – jednym słowem wszystko tak, jak trzeba. A to – jak mówię – tylko preludium. Nie było jeszcze wstępnych creditsów, nie było planszy tytułowej, opcji, wyboru misji, itp. Fajowy patent. Dopiero po tych igraszkach trafiamy w młyn gry. Dalej jednak jest już tylko szybciej. Czeka nas kilka klasycznych misji fpp, w których trzeba będzie dotrzeć w różne miejsca, najlepiej pozbywając się wszystkich wrogów po drodze. Będzie eleganckie przyjęcie, na którym nie sposób odmówić sobie kilku zdjęć ładnych pań, zrobionych szpiegowskim aparatem. I kolejka linowa też będzie. Nie ma tu specjalnych nowości i tryb fpp jest bez wątpienia najprostszym i najprzyjemniejszym w grze. No, może poza poziomem „snajperskim", gdzie mamy w radio odsłuch krótkofalówek strażników i cała gra zamienia się w jedną wielką nową edycję Silent Scope. Albo my pierwsi strącimy kogo trzeba, albo „uśpią" nas dwa, trzy dobre trafienia. Rozglądaniu się po kominach i rusztowaniach wielkiej fabryki nie ma końca. Różnorodność spora. Ale Bond przecież nie

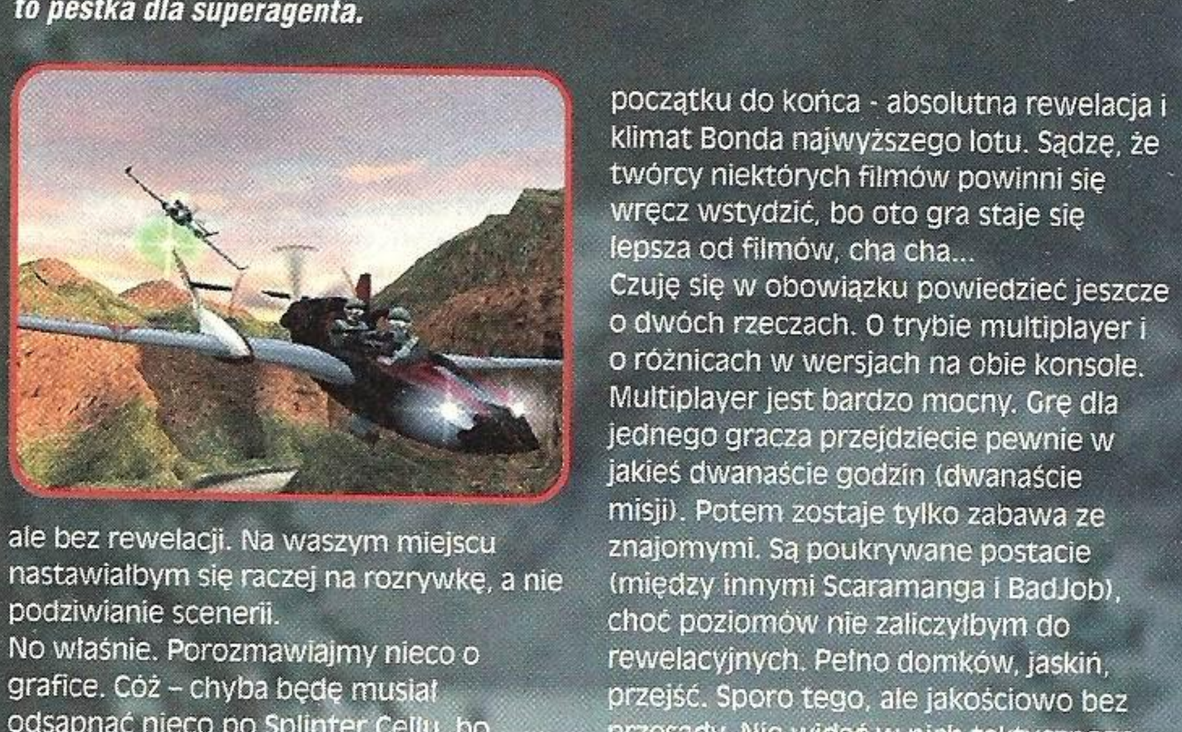
***Tęsknicie ciągle za GoldenEye? Nightfire jest bez wątpienia najlepszą grą z Bondem, jaka powstała od tamtej pory.***

tylko strzela. Natkniemy się także na misje samochodowe. Wyścigi, lawirowanie między kamienicami, jazda ze strzelaniem, wypuszczaniem rakiet, zasłon dymnych, skoki na zamarzniętym wodospadzie... Wszystko! Chcecie przejechać na skuterze śnieżnym przez środek wiszącego w powietrzu helikoptera? Zapraszamy do Nightfire. Trzeba powiedzieć, że choć misje „jeżdżone" charakteryzują się pewną prostotą, to nie brak im uroku. Jak choćby

tej na skuterze śnieżnym, gdzie nasza świeżo poznana koleżanka siedzi za sterami, a my tylko prujemy ołowiem w co i kogo trzeba. Doprawdy relaksujące! „Cały James..." jak mawia czasem Moneypenny, sekretarka „M".

Ale i to jeszcze nie wszystko. Dodatkowo są też misje podwodne, gdzie poruszamy się małą łodzią. Dodajmy, że są to misje skradankowe. No – skradania się pod wodą w takim wydaniu, to chyba jeszcze nie było. Fajna rzecz. Mamy też zadania do wykonania przy zerowej grawitacji. Mam wrażenie, że gra powstawała nie jako dzieło sztuki, a raczej jako wypracowany i wygładzany produkt rzemieślniczy.

Autorzy zadawali sobie pytanie: czego jeszcze nie było? Strzelanie – było, samochód był. Latanie – było. Ślizganie się też. Nie było podwodniactwa i skradania się. Dobra – robimy misję. Lektura gry jest przez to bardzo miła i zaskakująca, choć ceną za taką różnorodność stała się oczywiście jakość. Bo – nie ukrywajmy – nie da się włożyć w jedną grę silnika MGSa, Gran Turismo i Wave Race. Ze wszystkiego tylko jakieś ogólne zasady. Wszystko jest więc na solidnym poziomie,



***Oczywiście dzielny James ma konkretnie wypasiony środek lokomocji. Podwodne wycieczki to pestka dla superagenta.***



ale bez rewelacji. Na waszym miejscu nastawiałbym się raczej na rozrywkę, a nie podziwianie scenerii.

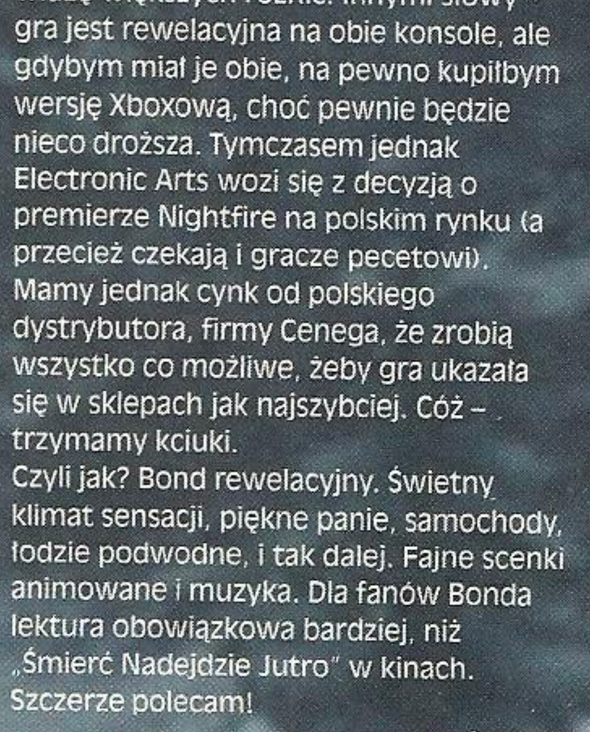
No właśnie. Porozmawiajmy nieco o grafice. Cóż – chyba będę musiał odsapnąć nieco po Splinter Cellu, bo gdzie teraz nie spojrzę, zdziwiony jestem „płaskością" niektórych efektów. Ale to moja uwaga tylko na marginesie, bo tak naprawdę gra jest całkiem niebrzydka. Jeśli chodzi o średnią z produkcji na PS2 – zdecydowanie ją zawyża. Scenerie są różnorodne, ciekawie zaplanowane i oddają klimat przygody. Gadżety i postacie przeciwników – do przełknięcia.

Rzekłbym wręcz, że pomimo wielkich rozbieżności, jeśli chodzi o klimat poszczególnych poziomów, udało się autorom utrzymać dobry poziom graficzny każdego z elementów gry. Nawet w momentach, w których gra operuje pewnymi półśrodkami (na przykład podczas wyścigów), nie zwraca się na to uwagi. Akcja jest po prostu zbyt szybka. Wskazuje to na pełen profesjonalizm twórców Nightfire.

Na pełne uznanie zasługuje natomiast dźwięk w grze, zakodowany w 5.1. Od początku do końca - absolutna rewelacja i klimat Bonda najwyższego lotu. Sądzę, że twórcy niektórych filmów powinni się wręcz wstydzić, bo oto gra staje się lepsza od filmów, cha cha...

Czuję się w obowiązku powiedzieć jeszcze o dwóch rzeczach. O trybie multiplayer i o różnicach w wersjach na obie konsole. Multiplayer jest bardzo mocny. Grę dla jednego gracza przejdziecie pewnie w jakieś dwanaście godzin (dwanaście misji). Potem zostaje tylko zabawa ze znajomymi. Są poukrywane postacie (między innymi Scaramanga i BadJob), choć poziomów nie zaliczyłbym do rewelacyjnych. Pełno domków, jaskiń, przejść. Sporo tego, ale jakościowo bez przesady. Nie widać w nich taktycznego zamysłu (jak ma to miejsce w poziomach choćby do Tom Clancy's Ghost Recon, recenzowanego w tym numerze). No i wersja na PS2 zdecydowanie ma mniej opcji do wykorzystania. Ciężko jeszcze u nas podłączyć PlayStation 2 do sieci.

Jeśli chodzi o różnice międzykonsolowe – Xbox wypada zdecydowanie lepiej. Wyrazistość tekstur i efektów, szybkość i detale, których w PS2 zupełnie nie ma (na przykład przechodnie na jednym z poziomów wyścigowych). Poza tym nie

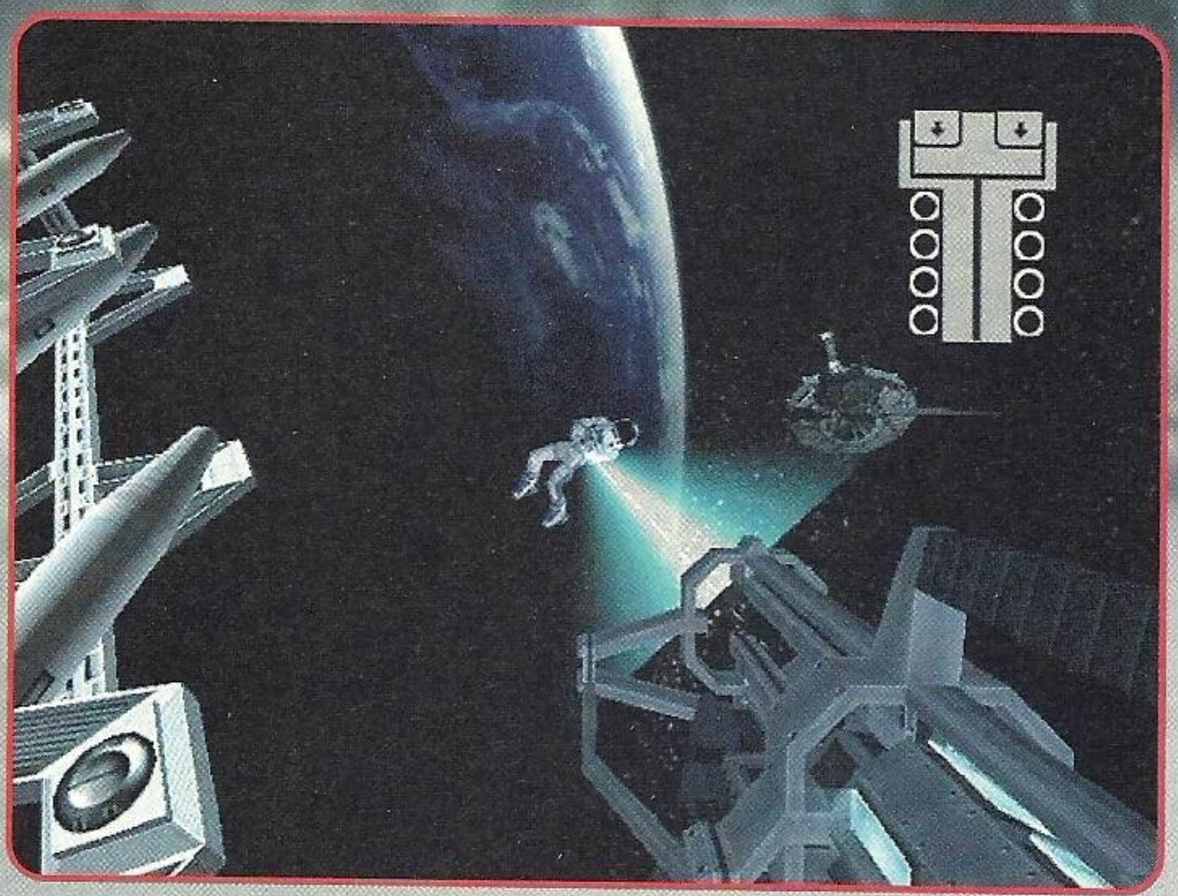




widzę większych różnic. Innymi słowy – gra jest rewelacyjna na obie konsole, ale gdybym miał je obie, na pewno kupiłbym wersję Xboxową, choć pewnie będzie nieco droższa. Tymczasem jednak Electronic Arts wozi się z decyzją o premierze Nightfire na polskim rynku (a przecież czekają i gracze pecetowi). Mamy jednak cynk od polskiego dystrybutora, firmy Cenega, że zrobią wszystko co możliwe, żeby gra ukazała się w sklepach jak najszybciej. Cóż – trzymamy kciuki.

Czyli jak? Bond rewelacyjny. Świetny klimat sensacji, piękne panie, samochody, łodzie podwodne, i tak dalej. Fajne scenki animowane i muzyka. Dla fanów Bonda lektura obowiązkowa bardziej, niż „Śmierć Nadejdzie Jutro" w kinach. Szczerze polecam!

**Grabarz**



***Nie zabraknie także akcji na orbicie. Warto sprawdzić nowego Bonda choćby dla licznych pomysłów, które wypluli autorzy.***

## PlayStation 2

*Rozrywka bez stresu i poziom też trzyma!*

- **Wydawca:** EA
- **Producent:** Eurocom
- **Liczba graczy:** 1-4

**GRAFIKA** 9
**DŹWIĘK** 9
**MIÓD** 8

**Wykorzystuje:** Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

**8.1**

## Xbox

*Bond przeszedł sam siebie! Niech jeszcze wejdzie do Sieci.*

- **Wydawca:** Atlus
- **Producent:** Atlus
- **Liczba graczy:** 1

**GRAFIKA** 9
**DŹWIĘK** 9
**MIÓD** 9

**Wykorzystuje:** Dual Shock, Memory Card

**8.3**

# Star Wars Bounty Hunter

***Nie jestem fanem gwiezdnej sagi. Muszę jednak przyznać, że podziwiam Lucasa i spółkę za to, że potrafią w nieskończoność sprzedawać ten sam produkt, zawijany za każdym razem w nieco apetyczniejszy, lśniący papierek.***

***Jango na swoim jetpacku jest trudnym celem do namierzenia. Jango - to gracz. Zatem wszystko w porządku.***

## LET THE HUNT BEGIN!

W poszerzaniu mojej wiedzy niebagatelne znaczenie miały gry. Jak do tej pory moją uwagę przykuł na dłużej jedynie SW: Episode 1: Racer, z racji swego podobieństwa do serii WipeOut. Liczne przygody rebeliantów, pilotów i rycerzy Jedi jakoś do mnie nie przemawiały. Co innego, wcielić się w bezkompromisowego łowcę nagród. Kogoś, kto nie stoi jednoznacznie po którejś ze stron, a jedynie "próbuje ułożyć sobie życie we wszechświecie". Tym kimś nie okazał się, znany już nam wcześniej, Boba Fett, ale jego genetyczny "ojciec" - Jango. Muszę przyznać, że jest on postacią równie klimatyczną, a odegranie znaczącej roli w Ataku Klonów znacząco wpłynęło na jego autorytet w oczach fanów. Dlatego też, z niekłamaną aprobatą przyjąłem wiadomość o osadzeniu starszego Fetta w głównej roli najnowszej gry Lucasarts.

## U CAN'T TOUCH THIS!

Mimo że większości gier opartych na motywach Star Wars nie tknąłbym nawet za pomocą bardzo długiego kija, ta wydała mi się inna jeszcze przed premierą. Myślę, że wpływ miała tu właśnie postać głównego bohatera. Gracze lubią wcielać się w czarne charaktery, gdyż nierzadko to właśnie ich osobowość posiada znacznie większą głębię niż plastikowi, do bólu pozytywni bohaterowie. Znacznie milej jest być panem swojego losu, niż walczyć za sprawę, która tak naprawdę nas nie obchodzi i nie dotyczy. Bo kto by tam ratował galaktykę? Niezależnie od tego, czy przy władzy będzie Imperium, czy rebelianci, zawsze przydadzą się fundusze na nowy statek, nieco broni i własne przyjemności. Jango to właśnie taki samotny wilk, bez przełożonych, bez podwładnych, ufający tylko sobie, swoim umiejętnościom i uzbrojeniu. Popieram!

## THE PLOT

Mimo czysto zręcznościowego charakteru gry, fabuła jest bardzo istotną jej częścią. Akcja rozgrywa się przed wydarzeniami, jakie znamy z filmu Atak Klonów. Treść fabuły to poczynania łowcy, który ma do wykonania misję odnalezienia i uśmiercenia lidera pewnego klanu. Okazuje się nim być mroczna Jedi, uzbrojona w dwa świetlne miecze Komari Vosa. Misję zleca sam lord Tyranus, szerzej znany jako hrabia Dooku. Widocznie bardzo zależy mu na jej wypełnieniu, bo równolegle do Jango wynajmuje innego łowcę nagród, co zwiastuje niemałe zamieszanie. Podczas gry dowiemy się, jak potoczą się dalej losy Fetta, kto i dlaczego stanie mu na drodze, a także poznamy odpowiedź na pytanie, czemu to właśnie on posłużył za genetyczny wzorzec do stworzenia armii klonów. Dla fanów Gwiezdnych Wojen, pod tym względem pozycja ta jest więc niemalże obowiązkowa. Tak właśnie działa Lucas!

## DZISIEJSZY MARKETING czyli o grafice słów kilka

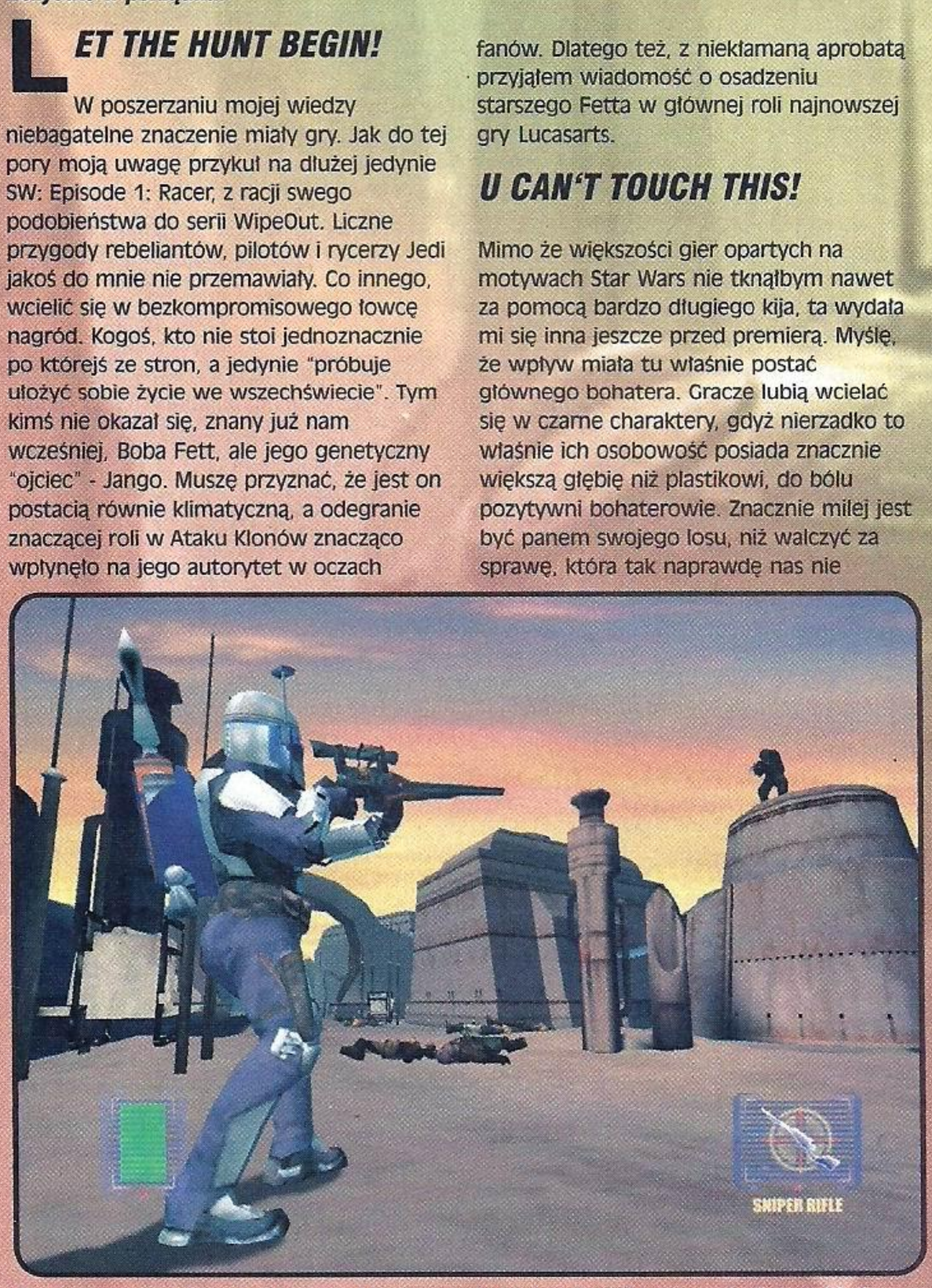
Patrząc na zaprezentowane przez Lucasarts screeny z gry, można by paść z wrażenia. Niestety, sprawa ma się tak samo, jak w przypadku wspomnianych już GTA: Vice City i The Getaway. Wypuszczone w bezmiar sieci obrazki pochodzą prawdopodobnie ze stacji roboczych, na których powstawała gra lub zostały podrasowane w inny sposób - zbyt wysoka rozdzielczość, śliczne i dokładne tekstury, pełno widocznych detali, screenshoty robione jakby na stop-klatce. W dodatku, są bardzo tendencyjnie dobrane - max akcji, dużo widocznych obiektów, spektakularnych przeciwników, promieni laserowych... Takie coś potrafi narobić naprawdę niezłego apetytu nie tylko laikowi, który nie wie, że PlayStation2 czy GameCube nie są w stanie wyświetlić takiej grafiki. Choćby sama rozdzielczość i szczegółowość screenów daje do myślenia. Na papierze jednak nie zawsze da się to wyłapać i w zapowiedziach Bounty Hunter wypadł po prostu fantastycznie. W przypadku gier Lucasarts, nie zawsze wszystko jest w porządku (może dlatego, że nie martwią się zmarnowaniem licencji, bo mają na nią wyłączność?), ale tym razem świetnemu tematowi towarzyszy również niekiepska oprawa.

Przerywnikami filmowymi zajęła się grupa Industrial Light & Magic, czyli prawdziwi spece, przez duże S. Ludzie, którzy zwykli pracować przy największych projektach. Dla nich to pestka. I tak też potraktowali sprawę – nie spodziewajcie się więc ultrarealistycznych klatek nadających się wprost na SW: Episode I? - to po prostu rzetelnie i z polotem wykonane animacje.

## JAMAL „SKY" WALKER (za filmem Black Knight)

Dźwięk... Cóż mogę powiedzieć. Jeżeli lubicie Star Wars i tworzone na potrzeby filmów dzieła Johna Williamsa, macie przed sobą ideał. Głosu naszemu łowcy użycza ten sam aktor, który odtwarzał jego rolę w filmie (Temuera Morrison). Pozostałe role główne również są świetnie obsadzone – usłyszymy Clancy'ego Browna (Raport Mniejszości, Skazani na Shawshank, Nieśmiertelny) jako oponenta Jango, Leeannę Walsman (która zagrała tę samą rolę w Ataku Klonów!) jako Zam Wessel czy Lucille Bliss (podkładającą głos w niezliczonej ilości animowanych filmów – w tym głos Smerfetki w znanych nam wszystkim The Smurfs) w roli „pięknej inaczej" (musicie zobaczyć, by zrozumieć) Rozatty.

Muzyka jest świetna. Wystarczy przez moment powstrzymać się od naciskania spustu i wsłuchać w symfoniczne kawałki towarzyszące przygodom Fetta. Zmienia się ona nie tylko w kluczowych momentach - także wtedy, gdy rozpoczyna się mniej spodziewana walka, czy rozgrywają się inne ciekawe wydarzenia, które zasługują, by je w ten sposób wyróżnić. Utwory nie są żywcem przeniesione z filmu. Usłyszymy nowe kompozycje, stare również, w wersjach zwykłych i nieco wzbogaconych - lub jak kto woli - zmienionych. Prócz Williamsa, do pracy nad soundtrackiem rękę przyłożył Jeremy Soule, ceniony w świecie gier kompozytor. Efekty dźwiękowe są klasą samą w sobie. Strzały, kroki (szczególnie w błocie), głosy, krzyki. Wszystko jest na swoim miejscu i reprezentuje ścisłą czołówkę. Ale czego się spodziewaliście po




***Karabin snajperski przyda sie do eliminowania nieprzyjaciół czających się w oddali. Fak, mogli mu dać plazmowe działo snajperskie.***

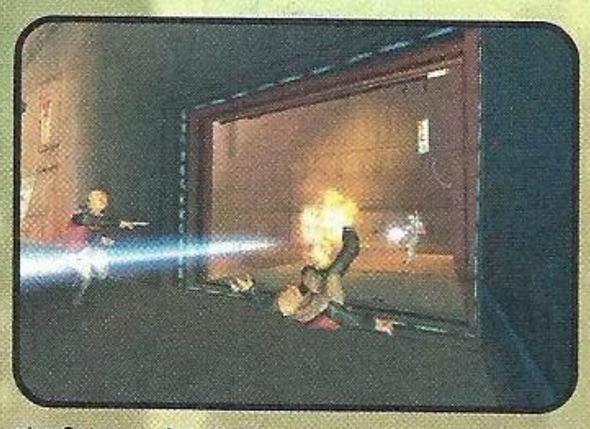
produkcie tworzonym we współpracy ze Skywalker Sound? Podobnie jak w przypadku IL&M, na każdym kroku widać rękę prawdziwych profesjonalistów.

## JANGO CROFT

Jango animowany jest bardzo płynnie, a jego możliwości ruchowe pozwalają na wiele. Skoki z jednoczesnym strzelaniem to norma. Salto i wspinanie się - również. Kucanie i podkradanie się także nie zaskakują. W niektórych momentach okazuje się jednak, że łowca zadziwiłby samą pannę Croft. Podczas trzymania się krawędzi możemy bowiem płynnie przeskoczyć na jej inny fragment (na przykład w przypadku, gdy kawałek gzymsu jest zerwany) a nawet strzelać jedną ręką. Jeszcze więcej możliwości daje jetpack (o ograniczonym czasie wznoszenia), podczas używania którego możemy nadal obsypywać wroga gradem pocisków. Specjalny palnik doskonale pomaga odnaleźć Fettowi drogę w industrialnym gąszczu korytarzy i utorować sobie przejście przez wycięcie kraty wentylacyjnej, co będziemy zmuszeni zrobić niejeden raz.

Nasze możliwości rozszerza wyposażenie łowcy. Dwanaście sztuk broni (wliczając w to gołe pięści) to naprawdę niemało, a biorąc pod uwagę jej różnorodność, można śmiało stwierdzić, iż mamy tu praktycznie wszystko czego nam potrzeba. Poczynając od dwóch blasterów (z nieskończoną amunicją), z których Jango może pruć jednocześnie do dwóch przeciwników, poprzez linkę obezwładniającą czy małe, cicho działające strzałki, aż po „twardszy" sprzęt – miotacz płomieni, szybkostrzelny karabin na energetyczne pociski (rodzaj blastera) czy wyrzutnię granatów. Są także granaty w (nie)zwykłej postaci – wybuchające po kontakcie z przeciwnikiem oraz zabawka godna małej artylerii – przenośna wyrzutnia rakiet samonaprowadzających lub sterowanych manualnie. Ta ostatnia może być również wyposażana w alternatywną amunicję – rakiety rozdzielające się na mniejsze pociski i wyszukujące trzech najbliższych wrogów. Specjalnym rodzajem wyposażenia jest ID Scanner, czyli urządzenie identyfikujące. Po uruchomieniu, pozwoli nam łatwo rozpoznać, czy za wskazaną postać została wyznaczona nagroda, ewentualnie jej wysokość i warunki jej zdobycia (żywa czy martwa). Jak widać, w grze znalazło się wszystko, co potrzebuje mieć przy sobie wykwalifikowany łowca. Smaczku dodają również liczne pick-upy. W większości jest to jednak rozrzucona broń czy ampułki przywracające w różnym stopniu zdrowie. Rzadziej trafi się dodatkowy zbiornik paliwa do jetpacka czy tajemnicza czaszka, czyniąca Jango nietykalnym. System walki opiera się głównie na lockowaniu na przeciwnikach, przełączaniu między nimi i strafe'owaniu. Pole manewru rozszerza także jetpack i w sumie to wystarcza. Na swojej drodze (prócz neutralnych cyborgów, ludzi i innych stworów) napotkamy całe rzesze wrogo nastawionych kreatur – zwykłych opryszków, nieco wyżej postawionych łotrów, wreszcie samą śmietankę przestępczego światka oraz pierwszoplanowe postacie. Gdy do tego dodamy przeróżne bestie, niektóre naprawdę ogromne, tworzy się naprawdę ciekawy obraz pojedynków w SW:BH.

*„ A teraz, przeklęty Javo, przyprowadź mi swoje córki. Mam zamiar sprzedać je do zamtuza na Coruscant".*



## NIE TAKI DIABEŁ STRASZNY

Patrząc na fabularne wstawki, możemy zauważyć, iż bezlitosny łowca znany z filmu jest całkiem sympatyczny. Gulash słusznie zauważył, że Lucasarts chyba nie może wydać gry z czarnym charakterem w roli głównej. Myślę, że tę kwestię szybko rozwiąże zdanie wypowiedziane (w odpowiedzi na ataki fanów dawnej sagi) przez samego George'a Lucasa: „Robię filmy dla dzieci, a krytykują je dorośli". By nie dać zbyt negatywnego wzorca wszystkim małym, milusińskim odbiorcom, nasz Jango nie jest więc tym najgorszym. Jest twardzielem, jest profesjonalistą, ale nie zawsze takim bezuczuciowym, jakiego znamy. W przeciwieństwie do jego złego i brzydkiego konkurenta do nagrody, co skutecznie zachęci każdego gracza do jego eksterminacji. Jak to zwykle w uniwersum Star Wars bywa, wszelkie ostre akcje obędą się jednak bez odrobiny krwi. Mimo to, chciałem zwrócić uwagę, że nie ma żadnych przeciwwskazań, by trzęsącej się ze strachu, niewinnej niewieście błagającej o litość posłać śmiertelny strzał prosto w głowę... Długość gry możecie oszacować sami. Osiemnaście obszernych poziomów rozrzuconych w sześciu różnych zakątkach galaktyki powinno powiedzieć Wam coś niecoś o jej rozmiarze. W praktyce również nie powinniście się zawieść. Etapy są naprawdę rozległe, wielopoziomowe (tu przyda się jetpack) i oferują sporo odmiennych lokacji do zwiedzenia. Coruscant, więzienie o zaostrzonym rygorze na asteroidzie czy dżungla powinny zainteresować najbardziej, choć oklepana już nieco planeta Tatooine również jest ciekawym miejscem.

Żywotność gry przedłużać mają także całkiem ciekawe dodatki, oddawane do naszej dyspozycji w miarę postępów we właściwej grze. Znajdziemy tu więc karty komiksu z przygodami Jango prosto ze stajni Dark Horse, oraz parę innych, równie ciekawych bonusów.

## „For the galaxy's most wanted, there is no place to hide..."

W grze brak brutalnej przemocy, wulgaryzmów czy obscenicznych treści, a wydawałoby się, że ostatnio tylko one potrafią dobrze sprzedać produkt. Zamiast nich jest grywalność, solidne wykonanie oraz klimat Gwiezdnych Wojen, który dla wielu nie pozostanie bez znaczenia. Dla mnie był – starałem się spojrzeć na grę krytycznym, chłodnym okiem. Stąd ocena dla osoby, która właśnie urwała się z choinki i nigdy nie słyszała o SW, a imię pewnego mistrza Jedi kojarzy mu się głównie z jodyną. Dla takiego BH nadal pozostanie bardzo dobrą grą akcji. W zależności od stopnia uwielbienia sagi, każdy powinien dodać do końcowej oceny od zera do pięciu dziesiątych punktu.

**Gangsta**

**PlayStation 2** — *Nareszcie nowe spojrzenie na świat Star Wars.*

- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* Lucasarts
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

***Wykorzystuje:*** *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

**8.0**

**Gamecube** — *Nieco lepsza grafika, także płynniejsza animacja.*

- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* Lucasarts
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

***Wykorzystuje:*** *Memory Card*

**8.3**

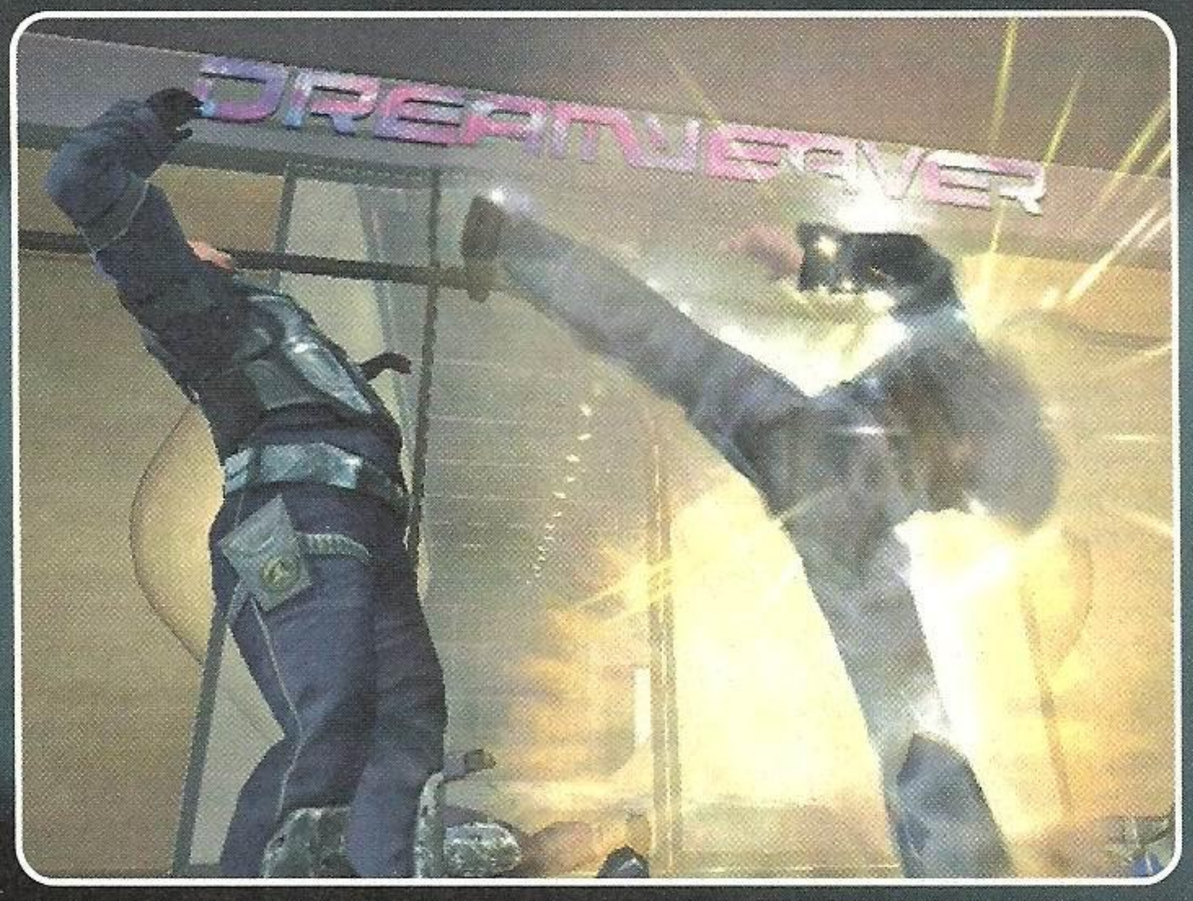
# Minority Report

***Minority Report przywodzi mi na myśl czasy 16-bitowych konsol, SNESa i MegaDrive. Gry na podstawie licencji filmowych wylewały się wtedy strumieniami większymi niż dziś. A łączyło je jedno – praktycznie wszystkie były platformówkami.***

Nieważne, czy to Predator, czy Terminator, Total Recall czy Alien 3 - niemal wszędzie była to zabawa w parcie do przodu i strzelanie bądź bicie. Oczywiście, zdarzały się ciekawe pozycje, a także odstępstwa od tej normy, ale większość gier na podstawie filmów to, mówiąc oględnie, niezbyt ambitne pozycje. Dziś często jest podobnie, z tym, że autorzy gier przeskoczyli w trzeci wymiar. A licencje filmowe nie trafiają się wcale tak często.
Jeśli nie widzieliście w kinach filmu „Raport Mniejszości", pokrótce przedstawię fabułę. W nie tak odległej przyszłości powstaje specjalna jednostka policji, zajmująca się wykrywaniem przestępstw, jeszcze zanim zostaną one popełnione. Na przykład facet ma zamiar zamordować żonę i kochanka, bo złapał ich razem w łóżku. Zanim jeszcze myśl zmieni się w czyn, do jego domu wbija się ekipa interwencyjna, która pakuje delikwenta do puszki. Jak to możliwe? Przy pomocy specjalnych „wyroczni"; ludzi o niespotykanych możliwościach przewidywania, podłączonych do analizującej to wszystko aparatury.
W filmie Tom Cruise wcielił się w detektywa Andertona, który nagle z łowcy staje się zwierzyną. To znaczy: wyrocznie przepowiadają, że Anderton niebawem popełni morderstwo. Na nic płacze, na nic krzyki, trzeba wiać i udowodnić swoją niewinność.
Autorzy najwyraźniej nie mieli licencji na Toma Cruise, tak więc John Anderton jest teraz barczystym blondynem w okolicach czterdziestki. Zdecydowali się także nie podążać krok po kroku po linii scenariusza filmowego, a dorzucić co nieco od siebie. Bardzo słusznie zresztą – po co odtwarzać wszystko to, co można było zobaczyć na ekranie. Naturalnie jednak trzymają się głównej linii, a także korzystają ze scen znanych z filmu.
Gracz wskakuje więc w rolę niewinnego Andertona, ściganego przez wszystkie możliwe jednostki prewencyjne. Czterdzieści poziomów zabawy wydaje

się sporą liczbą, ale tak naprawdę są krótkie, gdy okaże się, że można je ukończyć po prostu przebiegając do końca. Autorzy zauważyli to i wyprodukowali dość skomplikowany system walki, zmuszając miejscami gracza do licznych pojedynków. Problem w tym, że po stoczeniu kilku z nich i opracowaniu odpowiedniej metody na przeciwników Minority Report zaczyna być potwornie nudny, odtwórczy i nieciekawy.
Weźmy walkę. Anderton umie kopać i walić z piąchy. Jest specjalny ekran pokazujący gigantyczną listę combosów. Bardzo fajnie, tylko wystarczy z rozbiegu wykonać wślizg oszałamiający przeciwnika, aby potem okładać go do woli. Ba, można tak zrobić nawet z kilkoma przeciwnikami. Albo wślizgiwać się i podcinać. Spokojnie wystarcza na wszystkich. Można także złapać oszołomionego przeciwnika i wyrzucić go przez balustradę – już nie powróci. Więc po co komu tak rozbudowany system kombosów? Po to, by sprawić wrażenie większego zróżnicowania, oczywiście. Nie dajcie się zwieść.
A levele? Jak już wspomniałem wcześniej, nie trzeba za każdym razem walczyć, można ominąć przeciwników, szybko załatwić sprawę (przekręcić jakiś guzik, pociągnąć wajchę) i atakować dalej. Fascynujące. Zresztą budowa poziomów jest tak schematyczna, jak tylko może być.

***Jeśli Minority Report ukaże się na komputerach PC, recenzenci będą zapewne zachwycać się wspaniałą adaptacją filmu. Bwahaha.***




***Głupia sprawa z Minority Report... Spodziewaliśmy się o wiele ciekawszej pozycj i zostawiliśmy na nią całą stronę. Sorry.***

Na roboty przyda się cięższa broń. Pistolecik, fuzja i wyrzutnia rakiet przychodzą z pomocą w sytuacjach pozornie bez wyjścia. Często bowiem w nudnych walkach uczestniczy kilku przeciwników, cisnąc z każdej strony. Oczywiście broń nie jest łatwo zdobyć – zazwyczaj szybko brakuje amunicji, więc warto oszczędzać. System celowania rozwiązano w postaci lokowania na przeciwniku, co w przypadku dwóch robotów raczej dobrze się sprawdza. Gorzej, gdy jest ich więcej – gracza czeka nerwowe wciskanie przycisków, by zalokować broń na najgroźniejszym adwersarzu.
Znany z filmu motyw czarnego rynku wkomponowano w grę w sposób pokazujący brak jakiegokolwiek pomysłu. Można zapauzować grę i dokupić sobie na przykład zbroję, czy lepszą szybkość podczas poziomu – w locie.
Implementacja godna podziwu, nieprawdaż?
No i na koniec jeszcze jedna sprawa: Anderton próbuje dowieść swojej niewinności. A zabija policjantów. W

filmie nie było to tak głupie i bezmyślne.
Minority Report wygląda przeciętnie. Bardzo fajny jest efekt strzelania energetyczną bronią, ale to chyba wszystkie atrakcje. Do reszty mam ambiwalentny stosunek – proste obiekty, proste tekstury, zwyczajne modele postaci. Do tego spowolnienia, przenikanie obiektów, błędy kolizji. Mnóstwo liczonych w czasie rzeczywistym przerywników pokazuje nam jakiś alternatywny do filmowego scenariusz, ale komu by się chciało go śledzić.
Dziwna sprawa z dźwiękiem – praktycznie nie ma żadnej muzyki. W rolę Andertona wcielił się Clancy Bron (niezapomniany Kurgan z „Nieśmiertelnego") i swoje zadanie wykonuje dobrze. Reszta aktorów to standardowa D-klasa.
Film nawet mi się podobał, oczywiście oprócz niemożliwie rozwleczonej, klasycznej ostatnio dla Spielberga końcówki, którą z przyjemnością bym ściął o połowę. Gra jest przeciętna tak, jak tylko może być, nudna i wykonana bez polotu.

Gulash

**PS2, Xbox, GCN** — *Co za strata - potworny przeciętniak. Nuda, nuda, nuda.*

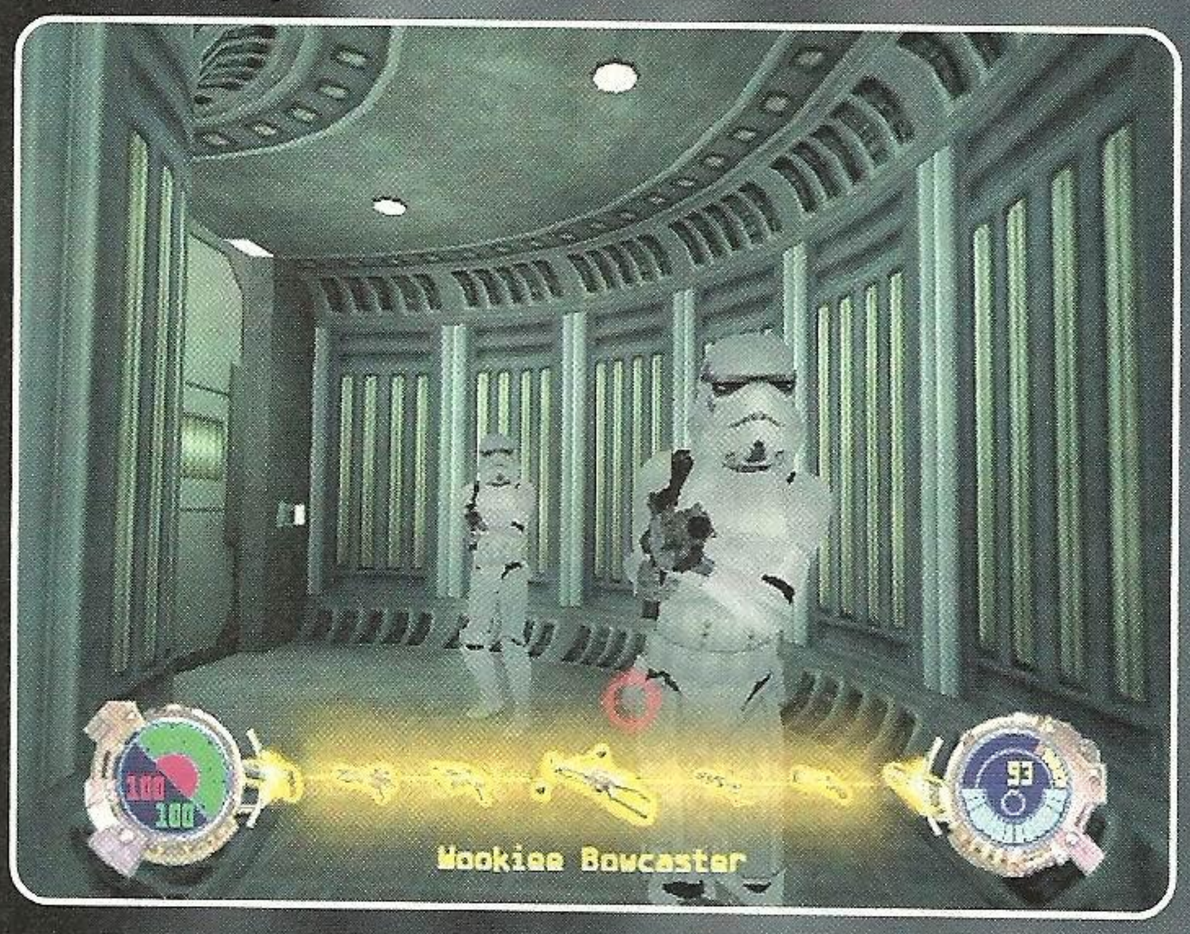
- **Wydawca:** Activision
- **Producent:** Treyarch
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**Wykorzystuje:** Dual Shock 2, Memory Card 8Mb itd

**5.0**

*Pamiętacie starą jak świat Dark Forces, wydaną również na PSX'a? Jedi Outcast to już trzecia część tej sagi...*




# Star Wars Jedi Outcast - Jedi Knight 2

***Okazuje się, że ludzie w latach pięćdziesiątych mieli jeszcze sny czarno-białe, a dzisiaj raportuje się wyniki badań, które wskazują na to, że sny są kolorowe. Wniosek wysnuto taki, że wpływ na to, o czym śnimy, ma... telewizja, która w latach pięćdziesiątych była jeszcze czarno-biała.***

A jeśli przy snach już jesteśmy, to któż z nas nie chciał być Rycerzem Jedi?... OK – tak tylko pytałem. Tym razem bowiem wcielimy się w postać Kyle Katarna, który zaczyna swoją karierę osiem lat po wydarzeniach znanych z trylogii. Imperium kiepsko przędzie, ale nazostawiało tu i ówdzie niedobitków, których wypada usadzić. Od tego niepozornego wątku się zaczyna, a kończy?... Słowa nie powiem... No, może poza tym, że występuje tam postać znana jako Reborn (che, che). Oprócz tego wystąpią postacie znane z trylogii (Lando, czy Luke), czyli właściwie jesteśmy w domu.

Jak każda dziś poważniejsza gra, Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast ma dwie zasadnicze części. Pierwszą z nich jest tryb dla jednego gracza, drugą - multiplayer. Proponuję kolejno się im przyjrzeć.

Opcja dla samotników – nie powiem – prezentuje się wręcz imponująco. Jest gdzie się podziać i rewelacyjnie wycina się wrogów Rebelii. Do wyboru mamy kilkanaście rodzajów broni, a co za tym idzie - metod pozbawiania życia. Super sprawa. Jest to jednak gra z popularnego typu: „zabij wszystkich, poszukaj klucza albo drogi i idź dalej". Najwięcej bowiem czasu spełznie nam na poszukiwaniu drogi. A poziomy są gigantyczne. Już na pierwszym z nich trzeba będzie rozwalić skrzynię, pod którą jest kratka, dalej lawirować po ciemku i tak dalej. Nie jest to kromka chleba z masłem. Spora jest też w Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast „powtarzalność" - wielokrotnie odwiedzimy zwiedzane już zakamarki, tylko po to, żeby przekonać się, że nie odpaliliśmy jakiegoś komputera w kącie. Ale – spoko. Wnętrza są ładne i nie będziecie żałować tych wędrówek w kółko. Sam proces celowania i strzelania nie jest tu niczym niezwykłym. Ot – jak to zwykle w grach tego typu bywa.

Piorunujące wrażenie robi elegancki light-source'ing. Powiem wręcz tak, że dobrze zrobiony efekt źródeł światła zastąpić może często nawet najbardziej wyszukane zabawy. A z tym właśnie efektem, wiąże się jeden z najlepszych patentów w grze: miecz świetlny. Whoa! Ależ on jest wspaniały! Można go zdobyć wytrwałą pracą, albo wpisać kod i grać od początku. Robi się wtedy z gry fpp typowy siekany fpp. Ale powiedzieć trzeba, że przyjemność jest przeogromna. Nie było chyba jeszcze gry, która w tak naturalny sposób pokazałaby działanie świetlnego miecza. Po pierwsze, śliczne poświaty od energii emitowanej przez broń. W zależności od tego, w jakim jest kolorze – tak świeci. Po drugie taniec, jaki uprawia jego właściciel, żeby wykonać serię cięć. Super! Dalej - sam fakt, że miecz czegoś dotyka, sprawia, że zadaje mu obrażenia. Wystarczy podejść z mieczem do ściany, a zagłębi się w niej i zostawi za sobą żarzący się ślad, który z czasem zgaśnie i zamieni się w zwęgloną rysę. Odbijanie pocisków to podstawa – nawet nie ma co pisać. Natomiast w miarę postępu scenariusza, nasza moc Jedi rośnie i możemy wypuszczać miecz coraz dalej od siebie! Broń, wirując, leci do przodu, zatrzymuje się na upolowanej ofierze i wraca do właściciela już stabilna, rączką w jego stronę. Ależ to jest jazdeczka! Zabawa z mieczem podniosła tej grze grywalność o 200 procent - daję słowo.

Uoch. Dobra. Słowo o trybie dla kilku graczy.

Jeśli chodzi o tryb multiplayer, to są tam plusy i minusy. Na plus zapewne to, że jest. I radzi sobie całkiem nieźle. Kilkanaście „skórek" postaci do wyboru – są odkrywane jako sekrety w grze. Do tego kilka aren i powinno wystarczyć. Niestety – większość wykonano po prostu na odwal. Nie ma ciekawych pomysłów. Są to po prostu arenki, po których biega się od drzwi do drzwi, z jednym większym pomieszczeniem, gdzie od czasu do czasu wszyscy się spotykają. Ze dwie areny z tego wszystkiego zasługują na uznanie. Jedna z nich to wielka świątynia na otwartym powietrzu. Sporo jest miejsc, z których postacie się ześlizgują i wiele przestrzeni. To utrudnia zabawę. Innym niosącym jakąś ciekawą myśl poziomem jest ten wyglądający jak niekończące się kładki, wijące się jedna nad drugą. I to też jest fajne, choć gdybym chciał się przyczepić, powiedziałbym, że Unreal Tournament 2003 ma podobną arenę. No, ale UT2003 jest klasą sam dla siebie.

Gdybym zatem miał Wam tę grę opisać w kilku słowach, powiedziałbym: średnia, dopóki nie znajdziecie miecza. Kiedy już go macie, zaczyna się prawdziwy wymiatacz. Jeśli chcecie grać na kilku graczy – lepiej zainwestować w Unreala. Jeśli chcecie powąchać nieco smrodu palonego mieczem świetlnym kompozytu - Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast jest bez konkurencji. Tak się prezentuje sprawa tego tytułu na tle innych, dostępnych gier.

**Grabarz**

*Kyle to w porządku gość, ale o ileż ciekawiej byłoby zagrać w „The Adventures Of Lando Carlissian" , hehe. Kolo był niewąski.*

**Xbox i GCN**

*Dobra konwersja z PeCeta. No i w końcu to Star Wars!*

- **Wydawca:** Lucasarts
- **Producent:** Vic Visions
- **Liczba graczy:** 1-4

**Wykorzystuje:** Memory Card

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

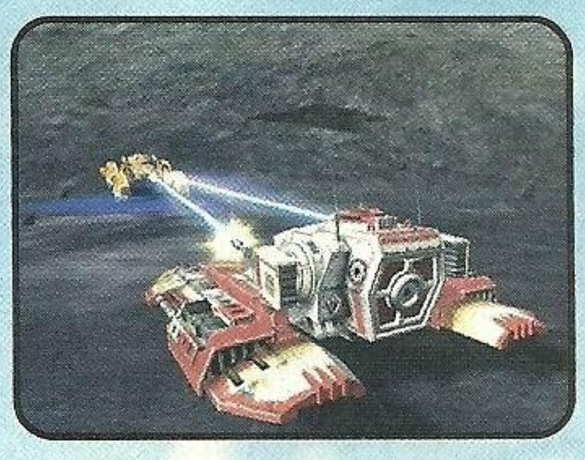
**8.0**

*Tak jest, gracz będzie miał okazję zasiąść za sterami maszyny kroczącej. Wszystko lepsze od misji naziemnych, z mieczem w garści.*

# Star Wars The Clone Wars

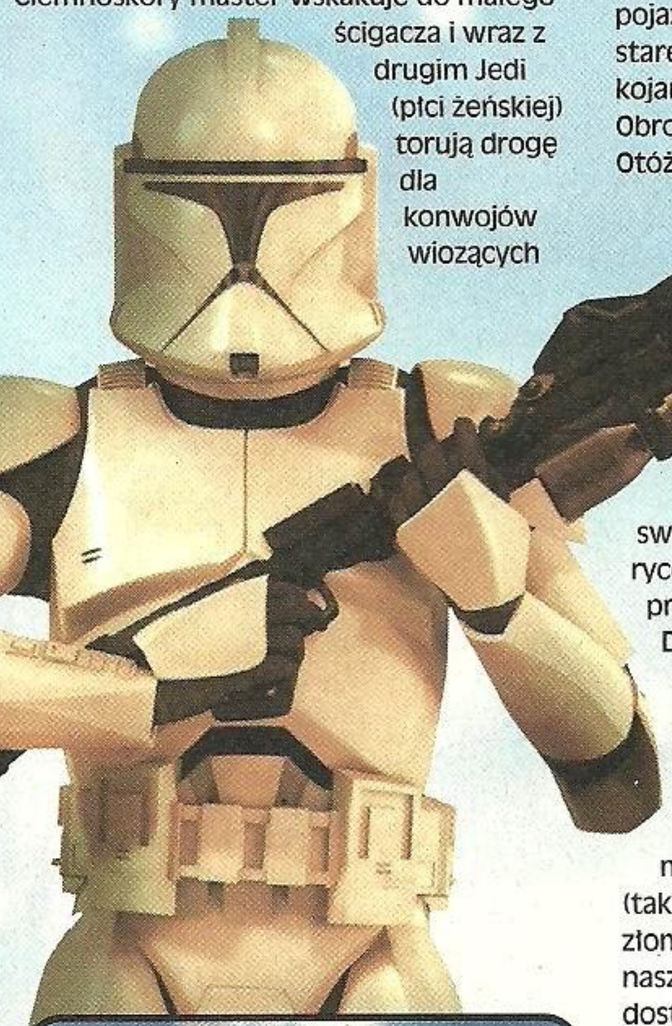
***„Begun The Clone Wars Has!" powiedział mistrz Yoda. „Yes, master" – odpowiedział Gulash pakując grę najpierw do jednej, a potem do drugiej konsoli.***

Lucasarts niespecjalnie wychodziły gry na PSX'a i to jest fakt. Podczas gdy na Nintendo 64 pięknie błyszczał Rogue Squadron, na PSX'a katowaliśmy toporne The Plantom Menace, czy badziewne Master Of Teras Kasi (kto wymyślił ten tytuł?). Przykłady można mnożyć, ale chyba nie ma takiej potrzeby. Ważne jest to, iż do PS2 chłopcy podeszli dużo bardziej profesjonalnie, czego dowodem są dwie części Starfightera oraz recenzowane w tym numerze Bounty Hunter i Clone Wars.
Z Clone Wars jest zresztą nie do końca jasna sprawa: czy CW na PS2 to konwersja z GameCube, czy gra pisana równolegle przez inny zespół? Stawiam na to drugie – w przypadku konwersji miesiąc odstępu między obiema wersjami to zdecydowanie za krótko. Ale do rzeczy. Zakładam, że znacie i lubicie temat – w innym wypadku gra Was nie zainteresuje.



## CLONE WARS I SEE

„Obi-Wan, służyłeś pod moim ojcem w Wojnach Klonów. Teraz pomóż mi, Obi Wan Kenobi. Jesteś moją jedyną nadzieją" – mniej więcej takimi słowami przywitał starego Kenobiego R2D2 wyświetlając hologram księżniczki Lei w „Gwiezdnych Wojnach: Nowej Nadziei". Pamiętacie także, jak skończył się Epizod Drugi: defiladą armii klonów, odlatujących na wielką wojnę z buntownikami pod wodzą hrabiego Dooku. Jest niemal pewne, że Lucas oszczędzi nam tej wojny w Epizodzie Trzecim i skoncentruje się na przyciągającej młodego Anakina ciemnej stronie Mocy. Zatem jedyną okazją, aby przyjrzeć się bliżej, a nawet uczestniczyć w owych Wojnach Klonów jest właśnie Star Wars: The Clone Wars na PlayStation 2 i GameCube.
Zabawa rozpoczyna się w momencie doskonale znanym z Epizodu Drugiego. Obi-Wan, Anakin i Amidala przebywają na Genosis jako więźniowie pokraków ze skrzydłami. Ba, nawet są już przywiązani do trzech rytualnych pali. Co dzieje się w tym czasie na Coruscant? Mistrzowie Yoda i Mace Windu lecą po armię klonów, którą odkrył młody Kenobi. Zabierają prototypy szturmowców do statków i szturmują Genosis celem odbicia swoich ludzi, a także rozprawienia się z hrabią Dooku i jego podwładnymi. Ale jak to wyglądało do momentu lądowania rycerzy Jedi na arenie?
Według autorów Clone Wars była to istna droga przez mękę. A przeżywamy ją jako Mace „skopię Wam tyłek" Windu.
Ciemnoskóry master wskakuje do małego ścigacza i wraz z drugim Jedi (płci żeńskiej) torują drogę dla konwojów wiozących rycerzy Jedi przez liczne kaniony Genosis, niszcząc kolejne bazy przeciwników, aż do triumfalnej walki na arenie i wielkiej wojny z armią zbuntowanego hrabicza. Kolejne misje opowiadają nam historię słynnych Wojen, a będziemy uczestniczyć w nich również jako Obi-Wan i Anakin.



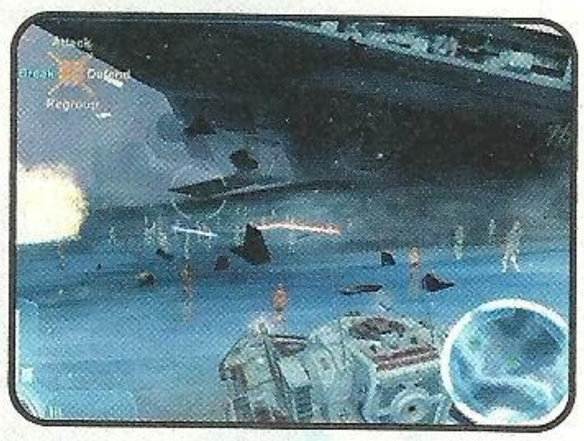
## THE FIGHT I SEE

Jak zdążyliście się domyślić Clone Wars to fachowa strzelanina. Pewnie to najmniej ambitna gra z całej starwarsowej trójki recenzowanej w tym numerze, ale jakoś najbardziej przypadła mi do gustu. Gra została podzielona na misje umiejscowione na różnych planetach, dzięki czemu autorzy mają możliwość zaprezentowania nam odmiennego otoczenia, klimatu, architektury. A dzięki temu, że nie jest to jedna bitwa, ale cała kampania toczona przez Jedi&Co przeciwko wojskom Dooku, mamy możliwość pilotowania wielu pojazdów. A może pamiętacie starego Defendera – Clone Wars kojarzy mi się właśnie z Obrońcą. Dlaczego? Otóż spora część misji polega na bronieniu czegoś przed naporem wojsk nieprzyjaciela. Na przykład śmigając ścigaczem bronimy konwoju wiozącego Jedi. Innym razem, już jako Anakin latamy swobodnie nad glebą i ewakuujemy rycerzy z dajmy na to świątynii, by przewieźć ich do bazy. Jednak o ile Defender był miejscami monotonny, Clone Wars co chwila wprowadza nowe i interesujące elementy do zabawy. Trzeba niszczyć bazy nieprzyjaciela, czy choćby zestrzelić startujące właśnie statki. W jednej z misji wskakujemy na powietrzny skuter (taki, jak z „Powrotu Jedi") i śmigamy po złomowisku ścigając roboty, które odkryły naszą obecność na tej planecie i zamierzają dostarczyć informację do bazy. Czasem gracz nie jest sam – ma do dyspozycji niewielką eskadrę, której wydaje proste komendy przy pomocy krzyżaka (do mnie! atak! obrona!). To rozwiązanie wprawdzie sprawdziło się w Rogue Leaderze, jednak tutaj jakoś niespecjalnie zauważałem aktywność moich ludzi. Cóż, nie ma to jak samemu coś zrobić – nie trzeba będzie potem poprawiać.
W niektórych misjach zdarzy się wyskoczyć ze statku i pogalopować z mieczem

***Super sprawa - podlecieć nad własny oddział i posłać serię pocisków w kierunku nieprzyjaciół. Na pewno podbuduje to morale chłopaków. Czy klony mają morale? Pewnie, że tak.***

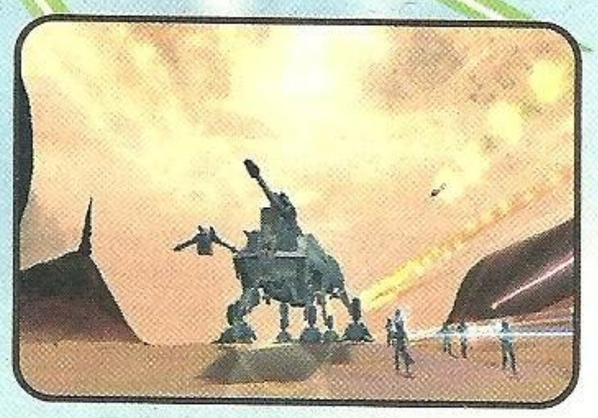
świetlnym w garści w sam środek gromady kłębiących się nieprzyjaciół. Jedi potrafi wyciachać całkiem konkretne combo, może także użyć Mocy do odepchnięcia gromady przeciwników. Gdy trzeba kogoś załatwić na odległość, może cisnąć mieczem świetlnym, a następnie przyciągnąć szabelkę Mocą, niczym bumerang. Ten element jednak niespecjalnie przypadł mi do gustu, ale o tym nieco później.

Zróżnicowanie misji sprawdza się w akcji. Tuż przed momentem, w którym gracz zaczyna być znudzony, pojawia się coś nowego. Sam złapałem się kilka razy na ten haczyk: po wykonaniu zadania już miałem odkładać pad („rany... już trzecia w nocy, idę spać"), ale jeszcze chciałem zobaczyć co będzie w kolejnej. No i zobaczyłem – do piątej dwadzieścia. Hmm. W sumie jest szesnaście misji rozmieszczonych na sześciu planetach. Zabawa jest szybka, ostra, wymagająca – choć inteligencja zarówno przeciwników, jak i naszych ludzi momentami pozostawia nieco do życzenia. Raczej nie wgniecie Was w fotel z wrażenia, ale jest zwyczajnie solidna.



## MULTIPLAYER I SEE

GameCube oferuje zabawę wieloosobową dla czterech osób, PS2 dla dwóch. Autorzy solidnie podeszli do tego aspektu i przygotowali kilka ciekawych propozycji. Standardowo nie mogło zabraknąć pojedynku każdy na każdego. Kolejny tryb to Academy – szkoła Jedi, gdzie gracze toczą walkę z gigantycznymi hordami przeciwników. Control Zone polega na zajmowaniu przez graczy specjalnych pól – ten, kto utrzyma najdłużej przyczółek, wygrywa. Najciekawszym i najbardziej rozbudowanym trybem jest Conquest. Strategia! Tutaj buduje się bazy, wysyła oddziały na wroga, zarządza wieżyczkami strzelniczymi. Doskonała sprawa dla fanów zabawy wieloosobowej.



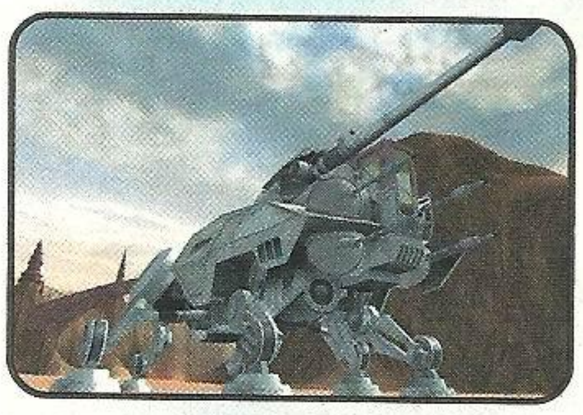
## WHAT U MADE OF I SEE

Clone Wars wygląda dobrze. Nie tak dobrze, jak dajmy na to Rogue Leader, ale porządnie. Największe wrażenie robi ogrom spektaklu, w jakim uczestniczy gracz. To jest prawdziwa bitwa! Wszędzie latają bądź śmigają statki, maszerują wojska, majestatycznie kroczą bojowe walkery. Wystrzały z laserów, wybuchy, dym i pożoga. Rozmach jest zaiste wielki i z przyjemnością się na to patrzy, a jeszcze przyjemniej uczestniczy w tym kotle. Oczywiście najlepiej patrzeć z daleka – przy zbliżeniach widać, że wojska są wykonane prymitywnie, że tu i ówdzie obiekty są uproszczone. Jednak wszystko gra ze sobą – w mniejszym lub większym stopniu. Co jakiś czas CW serwuje animowane wstawki... niestety, na bardzo przeciętnym poziomie. Ale w końcu gra się dla akcji, a nie dla wstawek.

Wersja na PS2 prezentuje się nieco gorzej niż jej odpowiednik na GCN (tekstur jakby mniej), ale efekt jest cały czas dobry. Miłym aspektem jest tryb 16:9 dla posiadaczy odpowiednich telewizorów, dostępny dla obu konsol.

Dźwięk... Chyba napisaliśmy już wszystko o grach Lucasarts i czerpaniu zarówno muzyki, jak i efektów z filmów. Jest dobrze. Symfonia Williama i charakterystyczne lasery chyba nigdy się nie znudzą, choć niestety sfera audio nie jest podana w DD 5.1. Szkoda jedynie, że na planie nie pojawili się aktorzy i nie nagrali dialogów – ich zmiennicy momentami brzmią sztucznie. Na GameCube dialogi mają także gorszą jakość nagrania. Ciekawe dlaczego?

*Przedziwna maszyna śmieci na Genosis. Uważajcie także na przeklęte roboty o pajęczych kształtach - ich lasery bywają zabójcze!*



## PROBLEMS I SEE

Clone Wars nie jest pozbawione wad. Misje, w których biegamy jako machający mieczykiem rycerzyk Jedi są zdecydowanie najsłabsze i dosłownie czuć, że zostały dołożone w ostatniej chwili, albo nikt specjalnie się do nich nie przykładał. •le zbalansowano sterowanie i choć dotarcie do celu nie powinno sprawiać specjalnych kłopotów, zabawa nie jest tak przyjemna, jak w przypadku szybkich ścigaczy.

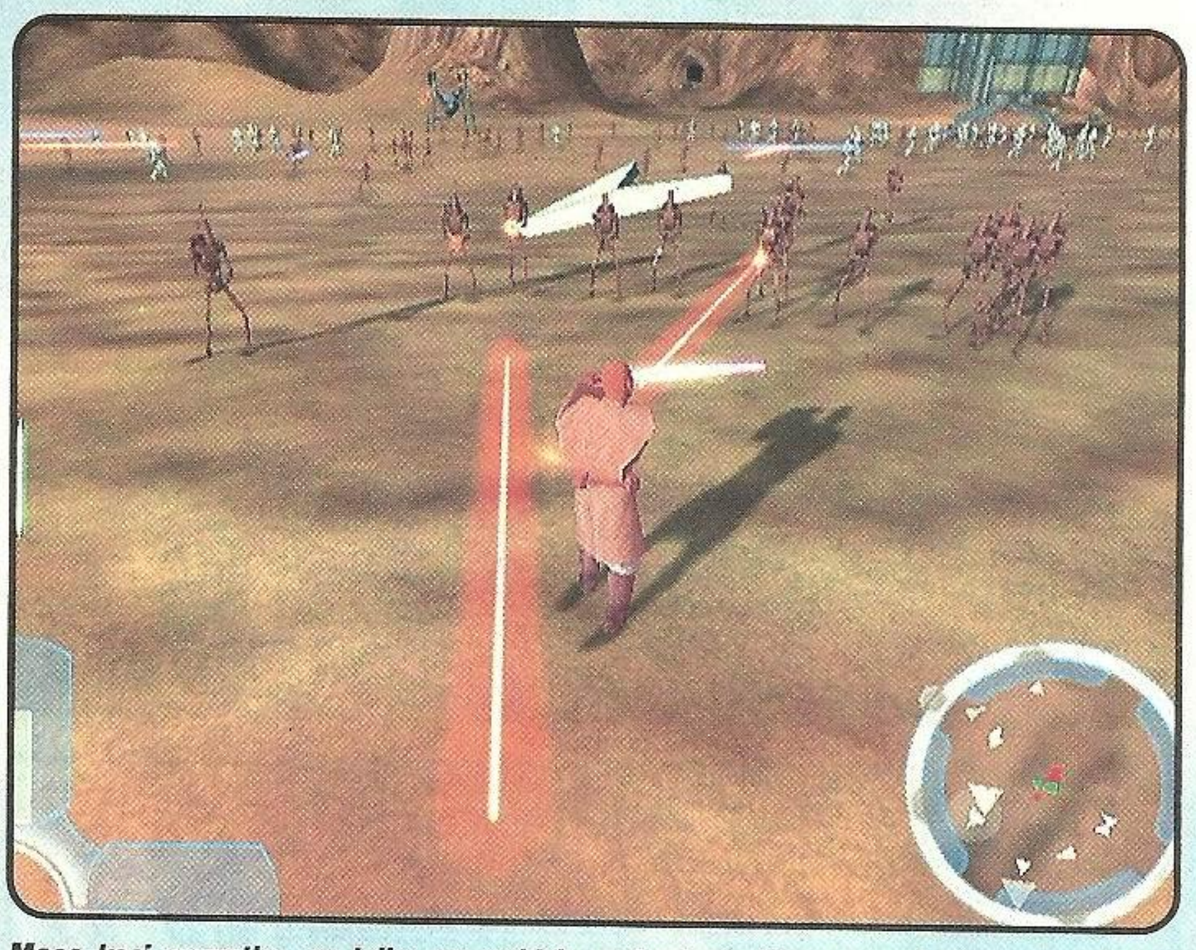
Drugą mniej przyjemną sprawą jest zwalniająca animacja. Zarówno na GCN, jak i PS2 zdarzają się liczne spowolnienia (na PS2 jest ich znacznie więcej), które - choć nie przeszkadzają w pozytywnym odbiorze - nieco psują wizerunek tej pozycji.

No i trzecią sprawą jest to, że gra jest krótka. W zależności od poziomu zręczności Waszych palców kilka, najwyżej kilkanaście godzin. Ale raczej kilka. Oczywiście, komuś może nie spodobać się już sama idea gry – w końcu to „tylko" strzelanina, zręcznościówka momentami pozbawiona jakiegokolwiek elementu taktycznego. Mi to jednak w najmniejszym stopniu nie przeszkadza. Gdy ktoś lubi shootery, spodoba mu się Clone Wars.

## CONCLUSION I SEE

Z Clone Wars czas mijał mi szybko i przyjemnie. Gra nie jest zbyt łatwa – niektóre misje powtarzałem po kilka razy, także po to, by zaliczyć dodatkowe zadania. Wzorem innych gier Lucasarts także i w Clone Wars znajduje się mnóstwo bonusów i dodatków, które są dostępne dopiero po zaliczeniu dodatkowych zadań na każdym poziomie. Przedłuża to zabawę co najmniej o drugie tyle. Gwiezdne Wojny, ostra jatka, sporo zabawy - to słowa-klucze The Clone Wars.

**Gulash**



*Mace kosi wszystko, co tylko mu najdzie pod miecz. Nieco gorzej sprawa wygląda z blokowaniem strzałów - jest automatyczne i nie zawsze działa.*

**PlayStation 2** — *Dobra, porządna strzelanina w świecie Star Wars.* — **7.0**

- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* Pandemnic
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

***Wykorzystuje:*** *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

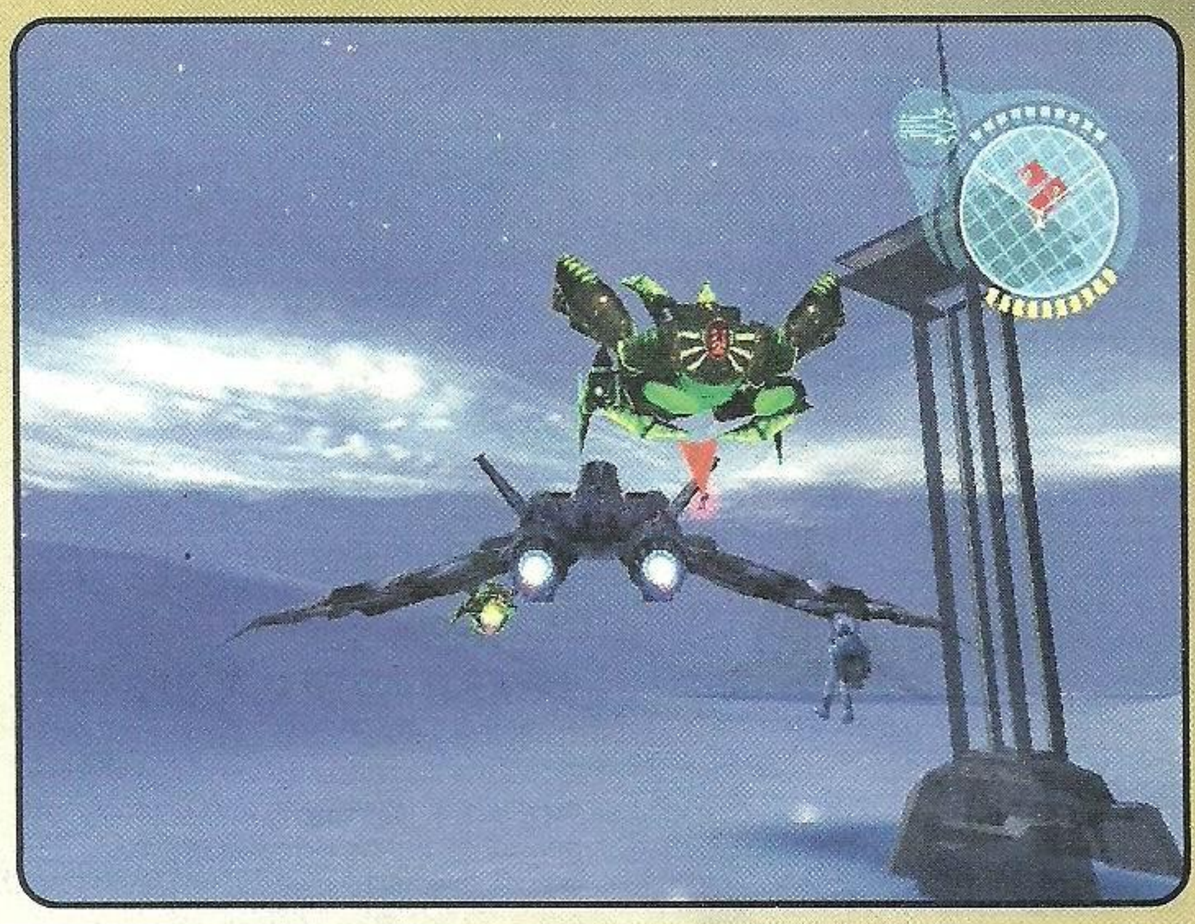
**GameCube** — *Lepsza grafika, gorszy dźwięk. Dziwna sprawa - prawda?* — **7.3**

- *Wydawca:* Nintendo
- *Producent:* Pandemnic
- *Liczba graczy:* 1-4

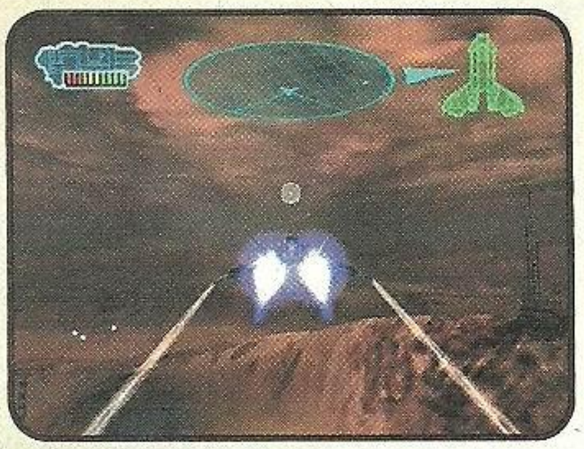
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

***Wykorzystuje:*** *Dual Shock, Memory Card*

# Defender



***Tęsknię za epickimi, kosmicznymi strzelaninami. Kiedyś na pececie zakochałem się w serii Wing Commander i do dziś wspominam z sentymentem nieprzespane noce.***



Mój szczyt techniki, AT z zegarem 12 MHz i kartą EGA wyświetlającą całe 16 kolorów doskonale radził sobie z pierwszym Wingiem. Skończyłem wszystkie cztery części i uważam, że seria ta nie miała sobie równych. Zresztą część trzecia i czwarta były dostępne na PlayStation. Z dużą przyjemnością przeżywałem także wzloty i upadki w obu częściach Colony Wars – gry najwyraźniej niedocenionej przez graczy. Dlaczego niedocenionej? Bo mielibyśmy już dawno kontynuację tej serii na PS2. Tymczasem takiej strzelaniny próżno szukać. Nieco pasuje do tego tematu Dropship, ale to nie stricte zabawa w kosmosie.

Wygląda więc na to, że kosmiczne strzelaniny się wszystkim przejadły. Zadziałał prosty mechanizm: autor wyprodukował, gracz nie kupił, autor nie produkuje. Z tym większą przyjemnością zasiadłem do odświeżonego Defendera – dalej lubię takie shootery i uważam, że z pewnością znajdą sobie jakąś niszę w pełnym wyścigów i przygodówek tpp światku konsol.

Na pewno wszyscy pamiętają ten automat: stateczek zasuwający w lewo bądź w prawo, strzelający do alienów i zbierający porzuconych przez nich ludków, których należało złapać i odtransportować do bazy. Charakterystycznych dźwięków wydawanych przez Defendera nie da się zapomnieć – głośno atakowały z każdego salonu gier. Remake przeskoczył oczywiście w trzeci wymiar, ale znajduje się w nim mnóstwo odnośników do pierwowzoru.

Nowy Defender wita nas klasycznym scenariuszem, streszczonym w formie renderowanego intra, a także wstawek pomiędzy poziomami. Co ciekawe – stoją na wysokim poziomie wykonania i rzeczywiście sprawnie ubarwiają resztę. A fabuła przedstawia się tak: ludzie kolonizują obce planety i nawet idzie im to całkiem składnie. Niespodziewanie pojawia się jednak obca i krwiożercza rasa Manti, której celem jest całkowita eksterminacja ludzkości. Zaczynamy grę jako Kyoto, młoda pilotka prosto po akademii. Szybki trening pozwala zapoznać się z arkanami pilotażu i uzbrojenia. Krótka odprawa przed misją daje pewną orientację w sytuacji. Jest jeszcze wybór statku. Na początku są dwie dostępne maszyny, pod koniec gry będzie ich sześć. Oczywiście różnią się od siebie szybkością, zwrotnością, siłą uzbrojenia i odpornością pancerza. Po każdej misji przydzielane są punkty zamieniane na pieniążki, za które można dokupić dodatkowe życie, bądź nowe elementy uzbrojenia. Warto skoncentrować się na samonaprowadzających rakietach.

Misje są na ogół bardzo podobne do siebie. W końcu to Obrońca. Najczęściej trzeba zbierać porozrzucanych po terenie kolonistów i odstawiać ich do bazy, bronić jej oraz obstawiać ewakuowanych ludzi. Czasem przenieść jakiś czołg bądź maszynę, innym razem pilnować konwoju. Trafiają się także misje w przestrzeni kosmicznej, polegające na niszczeniu wrogiego plugastwa.

Jeśli chodzi o nieprzyjaciół, jest ich sporo i przypominają tę zabawną kupkę pikseli z pierwowzoru. Statki Manti atakują zwykle grupami, strzelają seriami i potrafią być nieprzyjemne. Na szczęście jednak w większości przypadków wystarczy jedna, może dwie rakiety, bądź dłuższa seria z działka laserowego. Przeciwników jest kilka rodzajów i na każdy z nich najlepiej znaleźć jakiś sposób. Niektórzy zabierają kolonistów – trzeba takiego rozwalić, a następnie złapać bezwładnie opadającego człowieczka. Dokładnie tak, jak kiedyś. Akcja jest szybka i zajadła. Co chwila trzeba dokonywać wyborów, którego kolonistę zdjąć w pierwszej kolejności, czy może podrzucić w pobliże bazy kilka wyrzutni rakiet, a jednocześnie walczyć z hordami najeźdźców.

Sterowanie statkiem zostało rozwiązane w inteligentny sposób. Spusty odpowiadają za przyspieszenie i zwolnienie, lewa gałka za ruszanie pojazdem. Prawa to uniki przed pociskami (efektowne pętle). Do tego strzał i zmiana broni. Jest bardzo intuicyjne i nie powinno sprawić kłopotów nawet nowicjuszom. Doskonale też sprawdza się w akcji – szczególnie przydatne okazują się być wspomniane uniki, pozwalające na ominięcie serii pocisków bezlitośnie lecących w naszą stronę.

Z ciekawostek warto wymienić tryb multiplayer dla dwóch graczy, pozwalający zarówno na rywalizację, jak i współpracę. Misji co-op jest jednak tylko cztery. Szkoda, że nie można przejść całej gry w ten sposób.

Oprawa jest nieco lepsza niż przeciętna, ale spełnia swoje zadanie. Autorzy postawili przede wszystkim na płynność animacji i rzeczywiście – nic tu nie chrupie. Ale już tekstury podłoża są rozmazane i powtarzają się co chwila. Bardzo ładnie prezentuje się statek kierowany przez gracza, reszta pojazdów również została wykonana na wysokim poziomie. Walki toczą się nad przeróżnymi instalacjami i bazami, a wszystkie konstrukcje mogą ulec zniszczeniu. Wszędzie latają kolorowe pociski, jest fachowa mgiełka. Na Xboksie Defender wygląda najlepiej, ale niewiele różni się od innych wersji.

Podoba mi się dźwięk – komputer pokładowy mówi kobiecym głosem, efekty wystrzałów i wybuchów to przetworzone dźwięki z klasycznego Defendera. Do tego czasami zagrzewająca do boju muzyczka. Xbox oferuje możliwość podłożenia własnych kawałków i dźwięk w Dolby Digital.

Defender to udany remake. Gra jest nieco zbyt prosta i za krótka, ale zapewnia kilka godzin fachowego strzelania.

**Gulash**

***Otoczenie jest bez wątpienia monotonne, ale rzadko kiedy gracz ma czas popatrzeć na rozblurrowane tekstury. I dobrze.***

## PlayStation 2

*Dobra, choć nieco za mało rozbudowana strzelanina.*

- *Wydawca:* Midway
- *Producent:* Midway
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**Wykorzystuje:** *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

**6.5**

## Xbox

*Miejscami wygląda ładniej, więcej możliwości audio.*

- *Wydawca:* Midway
- *Producent:* Midway
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**Wykorzystuje:** *Dolby Digital 5.1*

**6.8**

# SOS The Final Escape

***Jest dzień, jak co dzień. Słoneczna pogoda, duża wilgotność, a co za tym idzie, jest parno i duszno. Młody reporter, Keith, właśnie jechał do pracy, kiedy to się wydarzyło...***

Trzęsienie ziemi. Potworna siła, która uderza niespodziewanie i niszczy absolutnie wszystko. Nie wybiera. Zresztą nie musi, ponieważ nic się jej nie oprze. Nie ma takiej struktury, która byłaby w stanie przetrzymać ten kataklizm.

Epicentrum silnego trzęsienia znajduje się dokładnie pod olbrzymią japońską metropolią. Na skutki nie trzeba długo czekać. Olbrzymi wiszący most ledwo wytrzymuje wstrząsy, jest w kawałkach. Keith (czy też Frank, jak kto woli) budzi się i wydostaje na zewnątrz. Przedziera się przez zgliszcza i dociera do restauracji. Wchodzi do środka. Nagle załamuje się kolumna i rozbija akwarium. Uff, spokojnie – myśli Keith i idzie dalej. Następują małe wstrząsy, połowa podłogi załamuje się i spada w przepaść. A razem z nią stoliki i krzesła. Keith na szczęście łapie się krawędzi. Przechodzi do drugiego pomieszczenia i po drodze zbiera rzeczy, które mogą przydać się później. Wszystko układa w plecaku. Ale musi się pozbyć dużej butli z wodą, aby zrobić miejsce. Na szczęście na zapleczu jest kran, więc może się napić. Dzień jest wyjątkowo gorący, więc trzeba uzupełniać płyny, które szybko parują z człowieka przy wszelkim wysiłku lub stresie.

Podchodzi do zwisającego nad przepaścią autobusu. W środku jest dziewczyna! Nie ma czasu na myślenie. Niedaleko znajduje się zawieszona lina. Można się od niej dostać tylko w jeden sposób – balansując na zawieszonej

kracie. Keith łapie linę i wchodzi do środka pojazdu. Zaczepia ją na rurce i zaczyna schodzić. Musi działać szybko, ponieważ autobus szybko się przechyla. Udaje mu się przedostać do dziewczyny i łapie ją w ostatniej chwili, ponieważ autobus zaczyna się zsuwać i w końcu ginie daleko w dole.

Oto symulator przeżycia w zniszczonym mieście. SOS The Final Escape, znany tu i ówdzie jako Disaster Report (bardziej podoba mi się ten drugi tytuł) to przygodówka w najlepszym tego słowa znaczeniu – zbieranie przedmiotów i łączenie ich ze sobą to ważna część rozgrywki. Przy okazji SOS to thriller, który trzyma gracza przez cały czas w napięciu. Nie ma tu zmutowanych psów ani zombiaków, ale niebezpieczeństwo czyhające na naszego bohatera jest o wiele większe. To nieokiełzana natura, która powodując wstrząsy jest w stanie zranić lub nawet zabić Keitha. Wierzcie mi, że wstrzymacie oddech, kiedy bohater zacznie zsuwać się w przepaść, ale w ostatniej chwili złapie za krawędź. I nie potrzeba żadnych nadprzyrodzonych sił, aby wzbudzić strach lub przerażenie na twarzy gracza. Dziwne, prawda?

Co jeszcze? Spójrzmy na Karen – dziewczynę, którą ratujemy. Biedna, słaba istotka nigdy nie dałaby sobie rady sama, tak więc zaczynamy się nią opiekować. Kojarzycie podobny motyw w innej grze? Może ICO? Bardzo ładnie udało się autorom wpleść w zabawę aspekt opiekuńczy. Ale w wielu momentach nie przeszlibyśmy dalej bez

***Straszna, okropna tragedia! Miasto w gruzach! Trzeba uciec od koszmaru! Czy sprostacie zadaniu?***

***Japończycy znów wymyślili kolejny gatunek gier - tym razem mamy do czynienia z prawdziwym „survivalem"- tyle, że z przyczyn ekologicznych.***

niej. Jest mur, którego sami nie przeskoczymy. Karen wchodzi Keithowi na plecy i zrzuca mu linę. SOS przywodzi mi na myśl Shenmue. Też jest miasto i chłopak, próbujący znaleźć rozwiązanie dla swoich problemów.

Nie jest to wysokobudżetowa produkcja, więc liczba polygonów, jak i animacja bohaterów stoją na średnim poziomie. Nie starczyło nawet środków na dopracowanie enginu, ponieważ w większych lokacjach zdarzają się zwolnienia animacji. Ale widok zniszczonej metropolii jest niezwykle sugestywny. Wszędzie stoją porzucone samochody, poprzechylane wieżowce wyglądają, jakby zaraz miały się przewrócić, asfalt na ulicach jest poorany, jakby ktoś przejechał po nim gigantycznym pługiem. Wszyscy zostali ewakuowani, więc nie spotkamy żywej duszy. Miejsca, które zwiedzamy, zostały zaprojektowane tak, aby nie dało się przewidzieć naszej dalszej drogi.

Nie usłyszymy tu nawet sekundy muzyki. I bardzo dobrze, bo niby skąd miałaby lecieć. Pozostają więc tylko dźwięki towarzyszące krótkim wstrząsom, skrzypiąca stal, plusk wody, do której spadł pięciotonowy kolos z wysokości piętnastu metrów – to wszystko trzyma przyzwoity poziom.

Oryginalne pomysły zawsze mnie urzekają. Podobnie jest i w tym przypadku. Od pierwszych zwiastunów wiedziałem, że muszę mieć tę grę. A to, że nie zawiodłem się, to dodatkowy plus. SOS to bardzo dobra i pomimo nielicznych momentów nie stresująca pozycja. Posłuchajcie dobrej rady, rzućcie w kąt na chwilę Vice City i zamiast rządzić miastem postarajcie się z niego uciec. Poczujcie moc przyrody na swojej skórze. SOS przynajmniej na jakiś czas zmieni Wasz światopogląd. Wystarczy, że wczujecie się w klimat zrujnowanego miasta i naprawdę wejdziecie w rolę głównego bohatera. Ocena? Dwie siódemki, na szczęście.

*OG*

**PlayStation 2** *Takiej gry jeszcze nie było. Zachęcamy!*

- **Wydawca:** Agetec
- **Producent:** Irem
- **Liczba graczy:** 1

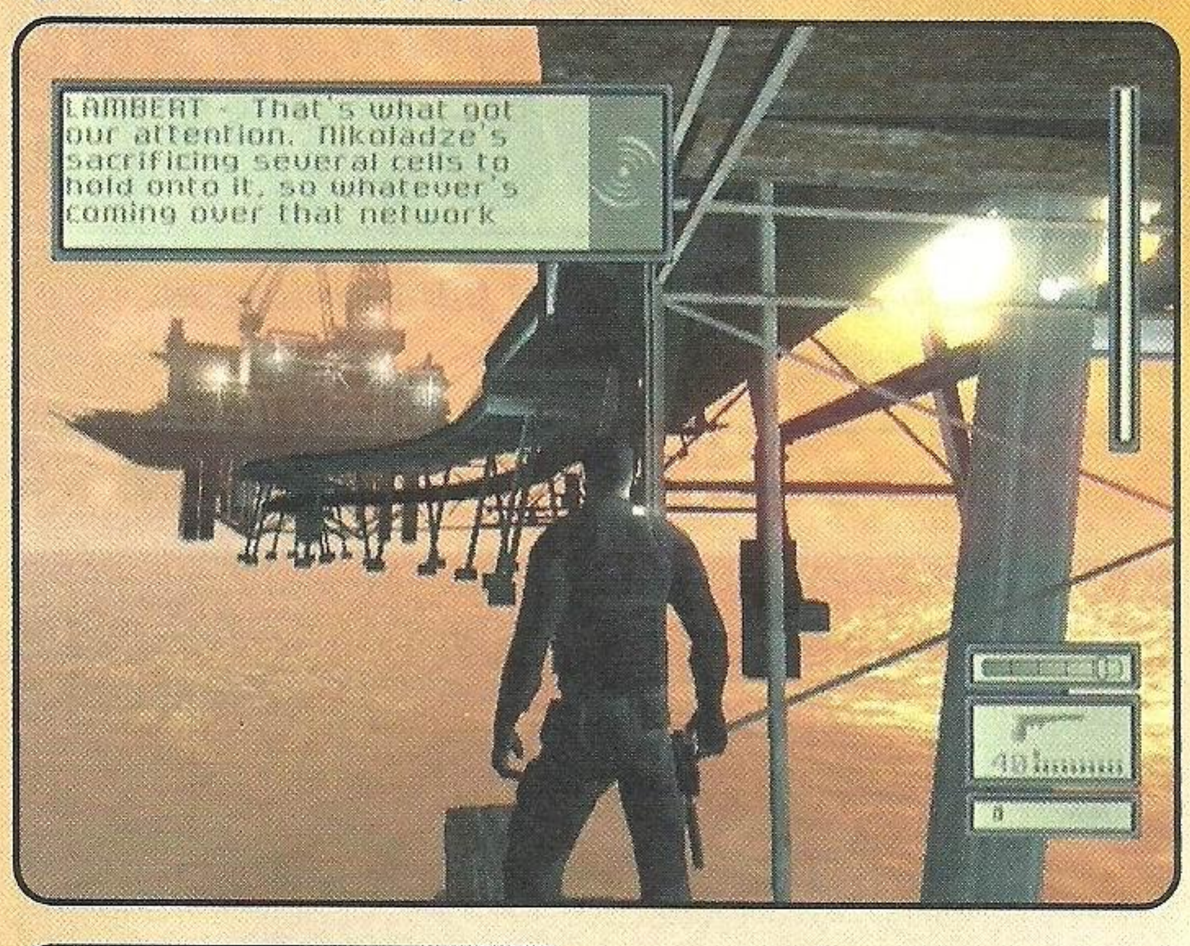
**GRAFIKA** 6/10
**DŹWIĘK** 6/10
**MIÓD** 6/10

**Wykorzystuje:** Dual Shock, Memory Card

**7.7**

# Tom Clancy's Splinter Cell

***Platforma. Hmm. Czy my gdzieś wcześniej nie widzieliśmy podobnej platformy? Nazywała się, o ile mnie pamięć nie myli, Big Shell...***

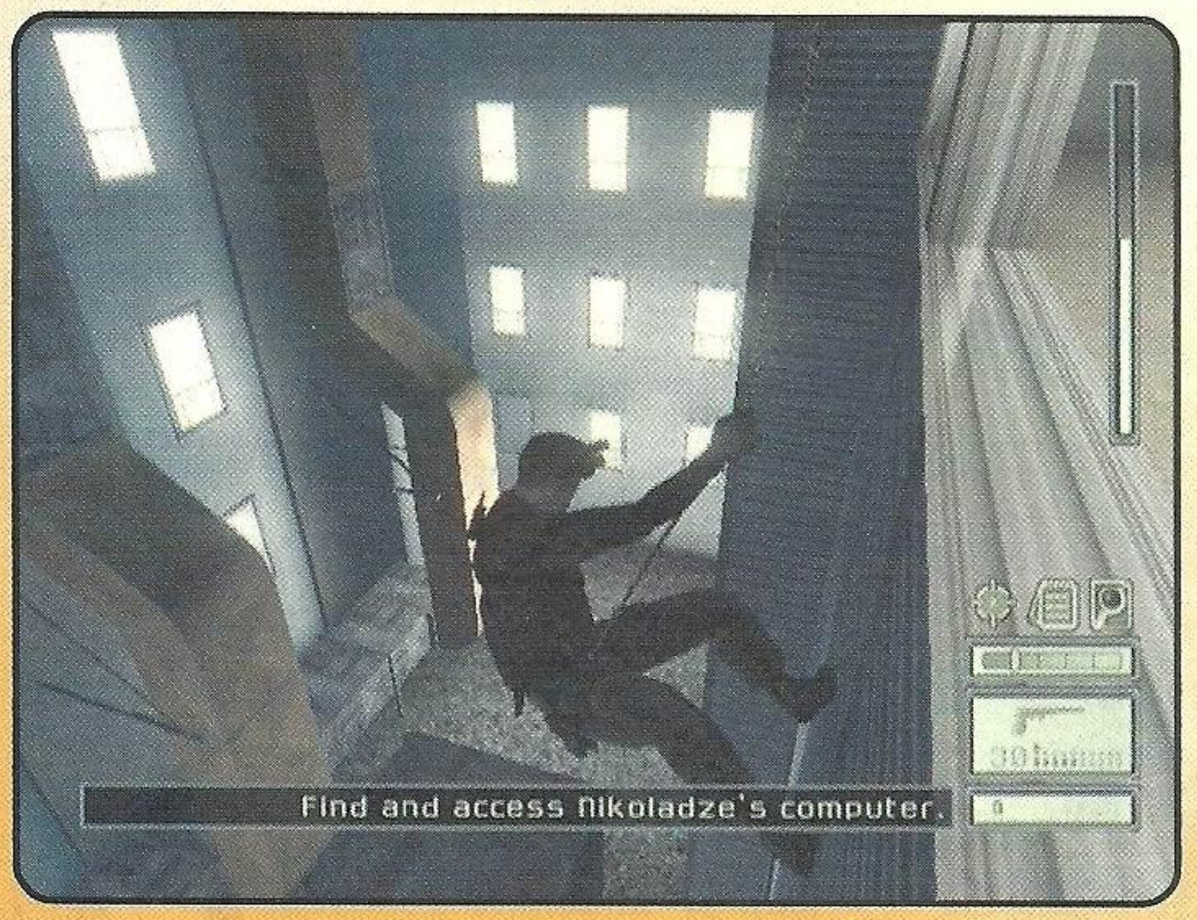


***Pewnie można powiedzieć, że czytacie tekst o grze roku. Bez wątpienia zostanie za taką uznana. Tylko czy słusznie? Zapraszamy do recenzji...***

Zanim opowiem Wam o Splinter Cell, chciałbym wpłynąć nieco na emocje, które zapewne zrodziły się w Waszych głowach. „Jak to? To Splinter nie jest najlepszą grą?". Albo: „Bo Ty, Grabarz, to wolisz Metal Gear Solid i tylko czekasz, żeby zjechać Splintera.". Stąd też umówmy się na wspólne zaufanie. Temat jest drażliwy, bo Splinter wyniesiony został na piedestały, stając się swego rodzaju świętością. Chcę być uczciwy wobec siebie i Was, więc przedstawię Wam po kolei wszystko, co mnie w SC urzekło, a co zirytowało.

## Zatoka Świń

Odnoszę wrażenie, że wszystko kręci się wokół syndromu grupowego myślenia. Może na przykładzie o tym powiem. Grupa generałów amerykańskich wymyśliła sobie kiedyś, że zrzuci na Kubę rewolucjonistów. Oni obalą Fidela Castro, przejmą władzę i zabiją kogo trzeba, robiąc uprzednio wielką rewoltę. Wszelkie raporty wywiadu mówiły jednak inaczej. Agenci na Kubie przestrzegali przed wielką siłą Castro i przed tym, że pewnie wie on już o desancie. Nic z tego. Generałowie poddali się grupowemu myśleniu – wszyscy uważali, że pomysł jest super, a gdy jeden sprzeciwił się pomysłowi, został zakrzyczany i niemal




***Jeśli chodzi o wygimnastykowanie, Fisher bez trudu przebija pod tym względem Snake'a i Raidena.***

stracił posadę w armii. Zaś rewolucjoniści? Spuszczono ich nad słynną Zatoką Świń. Castro wystrzelał ich na samej plaży.

Podobnie jest w Splinter Cell. Gdzie nie spojrzę na fora dyskusyjne, widzę dialogi: „Ależ ta gra jest frustrująca!", „Boże, kiedy to się skończy!", „Trzecia misja. Długo jeszcze?", albo „Teraz, to nic – dalej dopiero zobaczysz!". A w recenzjach same dziewiątki i dziesiątki. Hę? To o co tu chodzi? Zmęczyłem Splintera jak chłop konia na żniwach. Myślałem tydzień przed napisaniem tej recenzji. Głowa mi puchnie od danych i wciąż mam mieszane uczucia. Z jednej strony ludzie cichaczem przyznają się, że gra jest denerwująca, a głośno wystawiają jej dziewiątki i dychy. Pachnie mi to grupowym myśleniem, jak Zatoka Świń.

## Oko Cyklonu

O czym jest ta gra, już pewnie większość z Was wie. Żeby jednak nie psuć formuły recenzji - przypomnijmy. Jest sobie agent amerykański do zadań specjalnych imieniem Sam Fisher, który wplątuje się w pewną gruzińską aferę. Nazwisko Toma Clancy umieszczono w tytule nie bez kozery. Przyłożył on rękę, a w zasadzie pióro do scenariusza gry i czuć je na każdym kroku. Wielcy tego świata działają w sposób karygodny i należy im się stanowczo przeciwstawić. Czeka nas więc zwiedzanie świata, zaczynając od Ameryki, na Chinach i Gruzji skończywszy. Głównie chodzić będzie o infiltrowanie wrogiego terenu i odsłanianie wielkiej tajemnicy, która ma ogólnoświatowy wydźwięk.

Z drugiej strony: jeśli nie lubicie takich politycznych ganianek, możecie sobie spokojnie lekturę scenariusza w czasie gry odpuścić. Nie okłamię Was chyba, jeśli napiszę, że gra ma niewiele mniej danych od niejednej książki. Pliki kradzione z komputerów, dialogi prowadzone przez radiostację, podsłuchane rozmowy – wszędzie nowe dane. Nazwiska, historie postaci, fakty. Wyobrażam sobie graczy, którzy z wypiekami na twarzy czytają o przeszłości płatnego zabójcy będącego na usługach prezydenta Gruzji, ale wyobrażam sobie też takich, których dwudziesty plik ściągnięty z komputera mało interesuje, o ile nie ma w nim kodu do drzwi. Zmierzam do tego, że można sobie spokojnie grać w SC, nie wiedząc o co chodzi w scenariuszu. Między misjami przewijają się animowane scenki, a my nawet ich nie słuchamy. Czy to plus? Pewnie, że tak. Nie wszyscy lubią poważną politykę i mistyfikacje prezydenckie, ale wszyscy lubią dobre gry. Niestety, jeśli nie lubicie Clancy'ego - scenariusz średnio Wam się spodoba. Zresztą nie jest rewelacyjny, bo to taki sensacyjny średniak. Po wtóre: nie są to fajerwerki typu MGS, Final Fantasy, i tak dalej. To jest polityka i ta gra miała taka być. Mnie akurat nie odpowiada, ale grałem z kolegą, który zaczytuje się w tego rodzaju pozycjach i on się wciągnął.

## Piękność Nocy

Jak mówią sami autorzy – jest to jedna z nielicznych gier na konsole, w której ciemność jest przyjacielem gracza, a światło jego wrogiem. Poniekąd to prawda. Najlepiej poruszać się w cieniu, lub ciemności. Jeśli za ciemno – wrzucać na oczy noktowizor, albo termogogle. W ten sposób bez problemu przenikniemy przez niebezpieczeństwa. Kwestia światła, to tak w ogóle kwestia całej gry. Rzec by można, że Splinter został na świetle wychowany. Bez światła nie byłoby tej gry, albowiem gra ono w niej główną rolę.

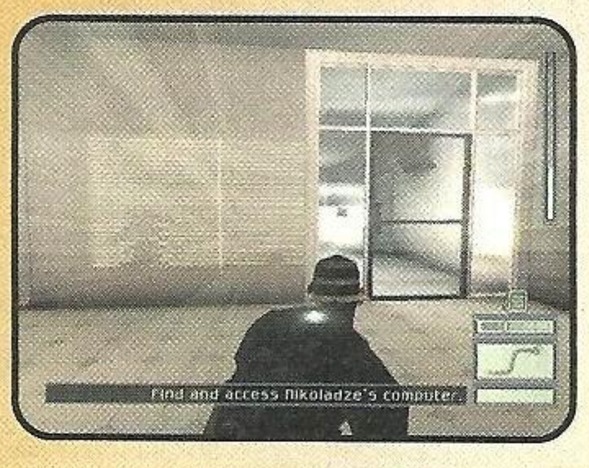
Większość cieni generowanych jest w czasie rzeczywistym. Jeśli żaluzje dają paskowany cień, a my staniemy za nimi, cień zląduje nam na twarzy i mamy agenta-zebrę. Niesamowite. Rury na platformie wiertniczej o zachodzie słońca robią wręcz piorunujące wrażenie. Tylko zatrzymać się i malować cudowną grę cieni. Wszędzie – po prostu wszędzie, gdzie się dało, wrzucono wspaniały efekt światła. Najwspanialej wygląda jednak praca słońca na różnych obiektach o złożonej strukturze, która przepuszcza promienie. Na żaluzjach, na dziurawym płocie, na wiatraku, który się kręci i wpuszcza do pomieszczenia jasne

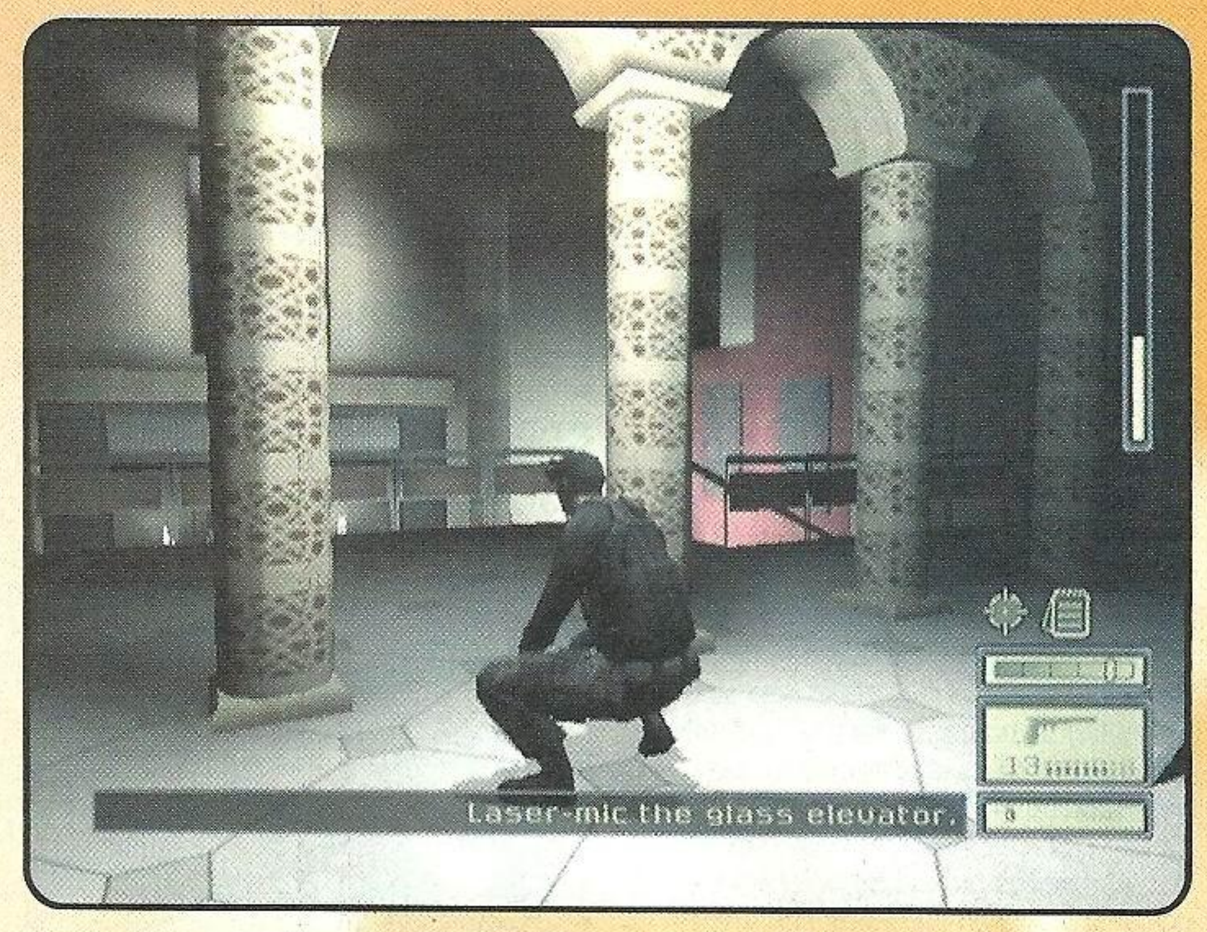
promienie. To jest dla mnie tak wielki krok w historii gier, jak przejście od 2D do 3D. Dawno nie widziałem tak dobrej pracy światłem. To teraz właśnie jest ta chwila, w której dokonuje się krok naprzód. Zatrzymajmy się chwilę i zamyślmy. Naprawdę. To właśnie teraz się stało.

Mam jednak tę wredną cechę, że grom przyglądam się bardzo dokładnie. Mówię wręcz o sobie, że „liżę ściany" w grach. Jeśli jest coś zrobionego ładnie, to godzinami potrafię zastanawiać się, jak efekt ów osiągnięto. Oglądam tekstury, obracam trójwymiarowe obiekty. Nie każde źródło światła w Splinter Cell działa na tych samych fragmentach kodu. Żarówki na przykład mogą rzucać albo jasne światło, albo wcale nie świecić. W tej grze prawie nie ma półmroku – a jeśli jest, postać często wcale nie jest oświetlana – stańcie przy źródle światła i zobaczycie. Promienie światła mają swoją powłóczystą strukturę, ale nie oświetlają bryły postaci (vide scena w garażu z samochodem). Wszystkie najpiękniejsze efekty świetlne, o których czytacie tu i ówdzie, zrobione są na ostrym świetle. Ostre słońce, świetlówki – wiecie. I nawet by to nie przeszkadzało, gdyby nie fakt, że ostre światło wali wszędzie, gdzie się da. Czy to źle? Może na przykładzie. Jeśli przychodzę do kogoś na ciasto drożdżowe, a ten ktoś uwielbia lukier i ten lukier wala mi się wszędzie, to jak zareaguję? Lukier - fajnie. Ale bez przesady. Chyba, że jestem takim samym maniolem jak kucharz. Wtedy – OK. I tak samo jest ze światłem. Ile można? Co lokacja, coś sadzi po oczach, jakieś kratki wszędzie, żaluzje, siatki – żeby tylko coś było. Wychodzi na to, że motyw siatki i żaluzji powtarza się przez całą grę. Wygląda to pięknie, ale autorzy nadmiernie podekscytowali się tym efektem. Plus tego taki, że w Splinter Cell 2 na pewno będzie więcej umiaru. Czepiam się? Jasne. Ale pewnie dlatego, że wszyscy tak tę grę wychwalają i wyobrażacie sobie nie wiadomo co. To nie jest zejście Boga na Ziemię. Ta gra ma swoje wady – jak wszystko. A, że jest ich niewiele i są bardzo ciekawe – warto o nich napisać.

## Postrach Dnia

Zanim opiszę Wam dlaczego uważam, że Splinter jest dla mnie grą tego roku, jeszcze o jednym minusie – miejmy to już za sobą. Przygody Sama Fishera przypominają mi Dragon's Lair. Pamiętacie tę grę? Nawet jeśli nie, to szykuje się premiera Dragon's Lair 3D i sobie przypomnicie. Chodziło w niej niegdyś o to, że rycerzyk ratował księżniczkę. Gra wyglądała jak kreskówka.



***Miejscami splinter Cell jest jak Dragon's Lair - trzeba dokładnie wiedzieć, co zrobić w danym momencie. Inaczej - game over.***

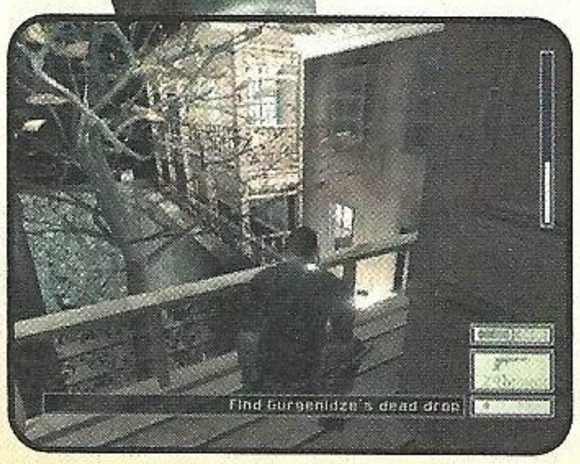
Rycerzyk wpadał na planszę i dostawał gałęzią z lewej. Ginął. Wiadomo było, że trzeba umknąć w prawo. Dobra. Jeszcze raz. Wpadamy na planszę. Sekundę stoimy i przyciskamy „prawo". Stoi. A tu od prawej kloc drewna. Więc trzeba prawo, a potem zaraz lewo. Dobra. Wchodzimy, stajemy, lewo, prawo i... od dołu coś tam znowu. Opisy przejścia do tej gry wyglądały tak. Jaskinia: lewo, lewo, prawo, góra, lewo. Łapiecie? Tak samo jest w Splinter Cell i to jest najbardziej frustrujące. Na przykładzie. Wjeżdża winda. Wysiadka. Idę w prawo *biiip!* koniec misji. Aha – tam była kamera. Dobra. Jeszcze raz. Wysiadam. Celuję do kamery, strącam ją. *biiiip!*. Co jest? Aha. Z tyłu wyszedł strażnik. Trzeba najpierw jego. Dobra. Wychodzę z windy, do strażnika, zaczajam się, unieszkodliwiam, do kamery... *biiip!*. Co jest? Aha. Kolega strażnika wyszedł skądś i zobaczył ciało. OK. Jeszcze raz. Wychodzę z windy, strażnik, schować ciało, kolega strażnika, kamera. Przeszedłem pierwsze pomieszczenie. Uff... Nie mówię, że to jest permanentne w tej grze, ale będzie tego tyle, że spokojnie wystarczy na dziesięć produkcji tego typu.

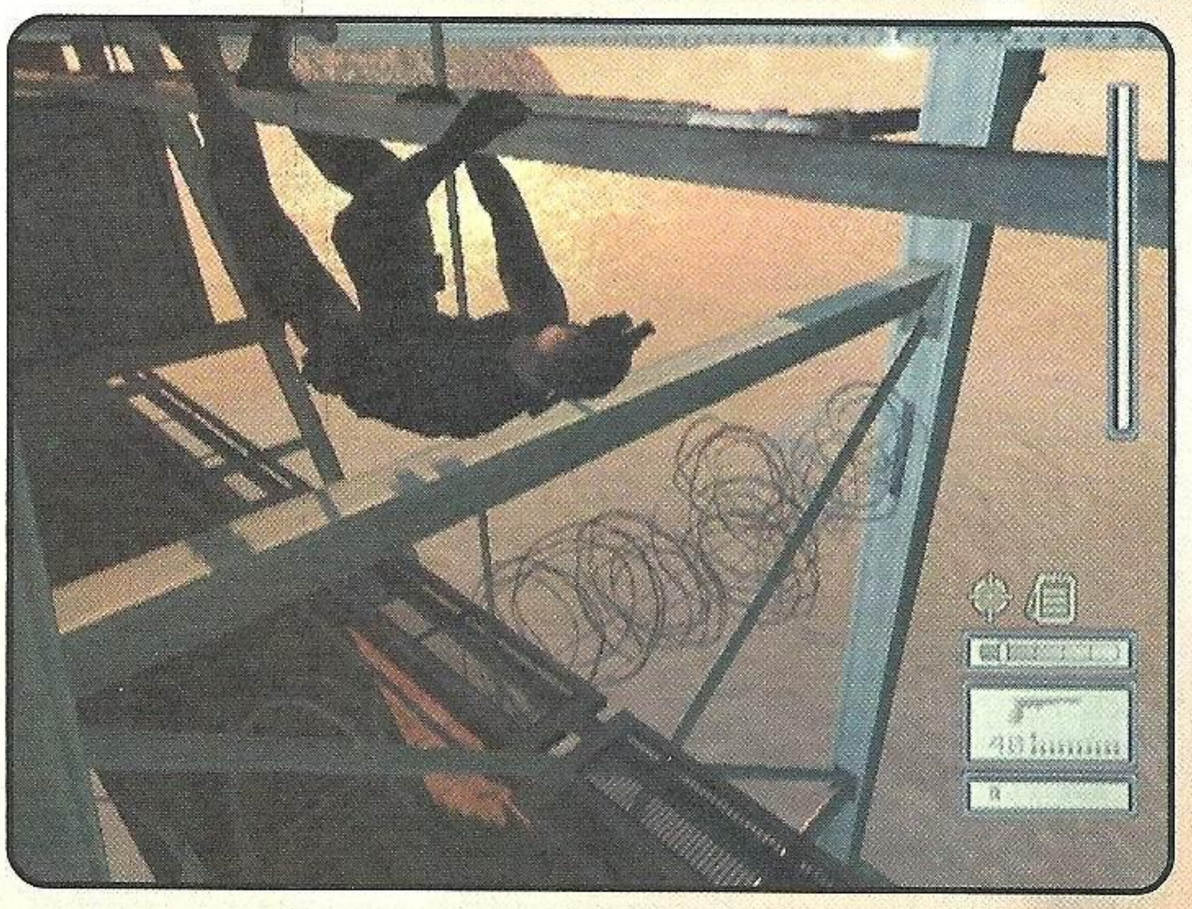
Jak bardzo to przeszkadza? P o t w o r n i e ! Autorzy zaparli się (i nie bez racji), że gracz, przechodząc grę, uczy się taktyki i metod pokonywania przeszkód. Ale nie w ten sposób! Frustracja jest tak silna, że w pewnym momencie chciałem postawić tej grze osiem. Wyobrażacie sobie, za co by mnie powiesili? Splinter Cell udowadnia niezbicie, że samotni agenci nie mają nic do gadania w świecie akcji specjalnych. Wpadaliby co pięć sekund. To nie był dobry pomysł. Że co? Że gra jest realistyczna? To dlaczego przeciwnicy nie widzą w ciemności trzech zielonych kropek noktowizora Sama? Dlaczego nie widzą, że drzwi ktoś co chwila otwiera i zamyka, a z nich nie wychodzi? A jeśli nie schowacie jednego ciała, które może się rzucić w oczy (tego oczywiście nie wiecie, póki się w oczy nie rzuci), gra zawróci Was z końca misji, bo ktoś gdzieś tam znalazł ciało. Fochliwa baba z tej gry i tyle. I liniowa. Nie liczcie na to, że zrobicie cokolwiek inaczej, niż zaplanowali autorzy. Do dobrych, nieliniowych gier jeszcze chyba nieco czasu.

Dobra. Starczy tego. Uch... odetchnijmy wspólnie, bo teraz już z górki.

## Z górki na pazurki

Chrzanić, że Fisher biega tylko nieco mniej krzywo, niż Gabriel Logan z Syphon Filtera. Ale co on może zrobić?! Może biegać, skradać się, kucać, podciągać, koziołkować, opuszczać się na linie. Aż przyjemnie operować taką postacią. Może też podnieść z ziemi puszkę i w coś sobie



***Słynny bump-mapping, czyli wypukłe tekstury na wodzie. W HALO 2 każda, nawet najdrobniejsza tekstura będzie bump-mappowana.***

rzucić, żeby zwrócić uwagę przeciwników. To jest naprawdę zabawa. Trzecie przejście Splinter Cell, to już balet Fisherem. Zawisanie, oglądanie poziomów – naprawdę jest czemu się dziwić. Choć może nie za dużo w grze otwartych przestrzeni, czasem pojawiają się w postaci panoramy z dachu jakiegoś budynku. Ćwierkanie ptaszków, z komina leci dym, noc... a my na dachu. Jest w tym coś, prawda? Tak samo, jak w skradaniu się w zaroślach, kiedy długie, wąskie źdźbła tkwią przed samą kamerą. Jest tam parę ślicznych momentów. Nie można też marudzić na projekty i wykonanie poziomów. Od rurociągów, przez chińszczyznę, po siedzibę CIA - wszystko wygląda jak należy. Jest w tej grze jakaś atmosfera wiecznej podróży. Jak w Bondach. Widać agenci muszą podróżować. Będą drobne sklepiki, kanały, podróż rurą pełną ropy naftowej. A wszędzie zaskoczeni będziemy coraz to nowymi kruczkami architektonicznymi. Ta gra naprawdę wygląda wspaniale. Wygląda tak, jak to widzicie na obrazkach. Te bowiem były łapane z konsoli. Podobnie z dźwiękiem, który zresztą jest w 5.1. W grach tego typu trzeba mieć oczy i uszy otwarte. Jeden ze znajomych, patrząc na moją grę przez ramię, zapytał: „A czy można wpaść i zrobić paczangę?". Można, ale tak, żeby nikt nie zdążył sięgnąć alarmu. „No właśnie – odparł mi. – Bo w tej grze nic się nie dzieje". Pewnie, że to nie platformer. Tu nie ma konieczności, żeby coś majdało się przez cały czas na ekranie. Skaczące jabłuszka, wisienki i bananki. Splinter Cell jest grą dla starszych graczy tak bardzo, jak to tylko możliwe. Ma poważny scenariusz, trudne zagadki i jest po prostu trudny do przejścia. A po wtóre – to jest skradanka przez największe jak dotąd „S". MGSa 2 zgubiły durne pistolety na strzałki. Tu niczego takiego nie ma. Nie ma radarka, na którym widać przeciwników. Nic! Tu się trzeba skupić jak na partii szachów. Jedna zbędna kula posyła całą misterną robotę w piach. Jedno wyjście z cienia – niweczy wszystko. Po to właśnie Sam dźwiga ze sobą te tony sprzętu. Pistolety, karabiny, mikrofony punktowe, kamerki na drucie, do spoglądania spod drzwi, a nawet wytrych. O! O wytrychu Wam napiszę więcej. To właśnie wytrych jest dla mnie najlepszym patentem w tej grze.

## Pomroczność jasna

Kiedy podchodzicie do zamkniętych drzwi, można je zwykle otworzyć właśnie wytrychem. Na ekranie pojawiają się dwa włożone w zamek, zagięte druciki w przekroju podłużnym zamka. I teraz kręcimy lewą gałką, powoooooli,

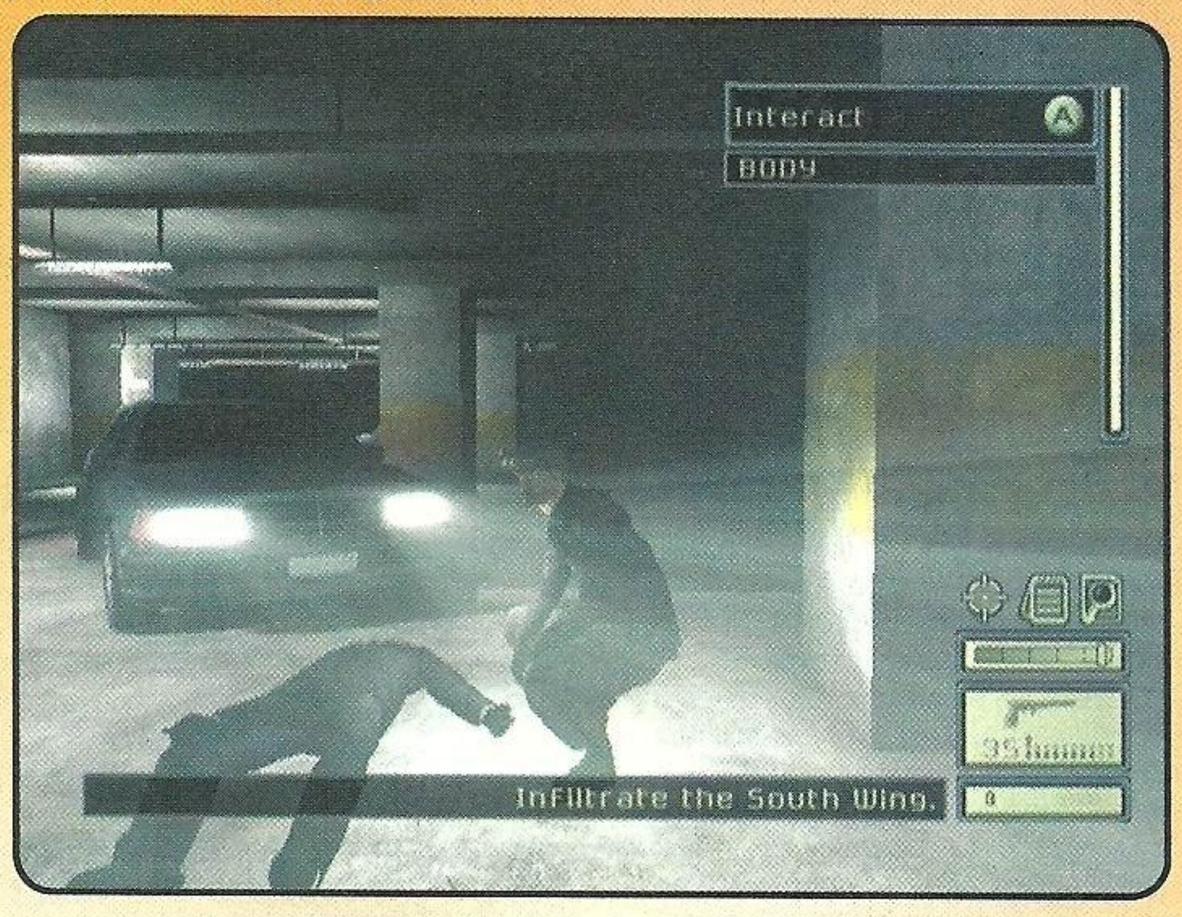
powoooli, aż joypad zacznie delikatnie wibrować, a druciki na ekranie podniosą część zamka. Stop! W tym miejscu gmeramy i... widać jak przeskakuje pierwszy ząbek zamka. Teraz znowu obracamy powolutku gałką, aż do wibracji i tak aż do otwarcia zamka. No po prostu super! Uczucie takie, jak granie w wyścigi na force feedbacku. Albo jeszcze lepsze. Wymaga skupienia, delikatności w palcach i opanowania. A nie zawsze jest czas na bawienie się w powolne kręcenie.

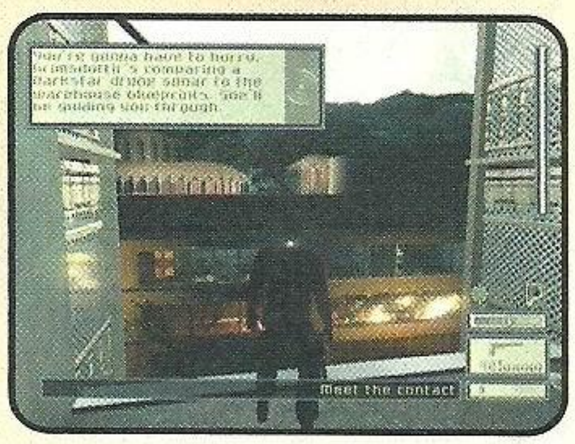
## Bohater Roku

Splinter Cell jest grą roku. Bezdyskusyjnie. Czy jest genialna graficznie? I jest i nie jest. Jest dla dwóch powodów: liczonych w czasie rzeczywistym efektów świetlnych i technice „elastycznych ciał" – vide ramka. Te dwa efekty zbudowały graficznie całą grę. Jeśli chodzi o światło – już się rozpisywałem – jest wspaniałe i skok jakości na milę od tego, co już widzieliśmy. Dlaczego natomiast nie jest? Bo geometria gry jest tak naprawdę bardzo prosta. Nie ma tam złożonych brył i cudów nie do wiary. Trawa sztywna jak pień drzewa (w MGS2 się ruszała), przenikanie brył, itp. Powtarzalność tekstur na poziomach spora. Ale zgniłymi jajami możecie mnie obrzucać za to, że zwracam na to uwagę i psuję zabawę, natomiast wieńce położyć pod drzwiami autorów. Bo najwięcej braw należy im się za to, że potrafili stworzyć dwa efekty, które odwrócą uwagę od reszty elementów gry. Gdzie nie spojrzę,

***Splinter Cell to prawdziwy spektakl dla oka, choć gra świateł i cieni jest momentami aż za nachalna. Nie sądziliśmy, że możemy to kiedyś napisać.***

***Jeden fałszywy ruch i Fisher pada trupem... Warto zastanowić się i planować każde posunięcie - inaczej może być cienko.***




wszyscy piszą o pięknych cieniach i kurtynach. Dzięki temu właśnie każdy posiadacz konsoli powinien Splinter Cell zobaczyć i spróbować przejść choć jeden poziom, by poczuć atmosferę najprawdziwszej i najczystszej skradanki, jaką kiedykolwiek stworzył człowiek. Gry z najwspanialszym, poważnym klimatem jaki istnieje. Z postacią, która może wejść w największą interakcję ze środowiskiem, która rewelacyjnie oddaje klimat czajenia się w ciemności. I wreszcie jednej z niewielu gier, która pokazuje scenariusz, jaki dosłownie może zaistnieć w każdej chwili, bez grama przesady. W Splinter Cell powinien zagrać każdy, jako w pozycję być może nie doskonałą, ale pod wieloma względami przełomową.

**Grabarz**

***PS: No dobra. Czy SC jest lepsze od MGS2? MGS2 mniej frustruje, ale więcej tam latania po tych samych lokacjach. Jeśli mówić o skradankach, to MGS jest grą zręcznościową, zaś SC raczej symulatorem. Chwytacie różnicę? Osobiście wolę grać w Splinter Cell, ale scenariusz MGS2 przemówił do mnie bardziej. Na pewno zaś nie jest tak, że jedna gra zjada drugą.***

## Technologia elastycznych ciał

„Fizyka elastycznych ciał jest zupełnie niezależnym fragmentem kodu stworzonym przypadkiem, celem nadania niektórym elementom otoczenia wrażenia miękkości i giętkości. Chodzi tu zwłaszcza o flagi, zasłony, przewody, liny i tak dalej. Robiliśmy to niemal od zera, ponieważ efekt musiał odpowiadać dokładnie temu, co sobie wyobraziliśmy. Wszystko musiało być ładne i pracować ze światłem. Podstawowym założeniem elastycznych ciał jest ich dobra "praca" pod dotknięciem postaci gry, uderzeniem pocisku, lub granatu. Zasady wydają się tu proste: kiedy dochodzi do zetknięcia obiektu z płaszczyzną, przekładamy parametry kolizji na całą jej powierzchnię, a komputer przelicza zachowanie. Kiedy dokonaliśmy pierwszych prób ze światłem, okazało się, że rezultaty przeszły nasze oczekiwania. Ale jest tu kruczek. Spodziewaliśmy się, że cień postaci będzie padał po obu stronach siatki. Ten przypadkowy błąd zainspirował nas do stworzenia całego tego teatru cieni. Zaraz za tym wpadliśmy na trop kilku scen w chińskiej ambasadzie, które dałyby szansę idealnego wykorzystania tego zjawiska. A potem poszło już z górki - jeden pomysł gonił drugi i wszystkie wpływały tylko na podniesienie jakości zabawy." - autorzy

**Xbox**

*Jedna z przełomowych gier w historii - oto ona!*

- *Wydawca:* Ubi Soft
- *Producent:* Ubi Soft
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**9.5**

***Wykorzystuje:*** *Dolby Digital 5.1, Xbox Live (w przyszłości), nerwy i mózg*

## SEA BLADE

**Gdyby wszystkie lody na świecie stopniały, twórcy gier mieliby znacznie prostsze zadanie. Ilekroć bowiem pojawia się problem przestrzeni w grach, wrzuca się tam wodę pod byle pretekstem i siada na fotelu z poczuciem dobrze spełnionego zadania.**

Podobnie jest w SeaBlade, grze o stateczkach, w której to możemy równie dziarsko latać i nurkować. Do tej dziarskości jeszcze wrócimy, a tymczasem łyk scenariusza. Wielka katastrofa stopiła część lodów Arktyki, a była przy tym tak sprytna, że zostawiła część lądów nienaruszonymi. Mamy dwudziesty czwarty wiek. Świat podzielił się na Sojusz Południowy – żyjący w spokoju i harmonii (aż krew się leje), oraz Północny, który gwałci, rabuje i robi inne straszne rzeczy. Kierujemy pojazdem o nazwie SeaBlade, żeby ratować uprowadzonych mieszkańców sojuszu, kombinować na tyłach wroga i strącać jego statki. Innymi słowy: „Jestem pacyfistą, a to jest mój pacyfikator".

Na pierwszą, nieśmiałą pochwałę prawie zasłużył sam patent na pojazd. Może on zarówno latać, jak i nurkować. Niestety – nie są to dzikie podboje chmur i baraszkowanie z mieszkańcami Wielkiej Rafy. To tylko brzmi tak pięknie. Ani za wysoko nie wzlecimy, ani za głęboko nie zanurkujemy. Stateczek najlepiej porusza się na granicy tych dwóch środowisk, przy czym nie należy się sugerować tytułem gry – większość czasu spędzimy w powietrzu.

Oprócz opcji dla jednego gracza, są także możliwe rozgrywki multiplayerowe: Chaos Reigns (czyli deathmatch), rozgrywki drużynowe i Moving Target. Tak naprawdę rozgrywki owe niewiele się różnią od misji dla jednego gracza – może poza inteligencją przeciwników.

Największą wadą gry jest jej sterowanie. Statek po prostu bezwładnie kotłuje się po świecie, a celownik należy do najbardziej rozhasanych, z jakimi miałem okazję kiedykolwiek obcować. Ponieważ gra nie porywa grafiką (o czym za chwilę), można byłoby przynajmniej przyłożyć rękę do tego, żeby grało się przyjemnie. Przecież o to chodzi, nie? Niestety, autorzy nie sprostali trudom owego zadania.

Wzmiankowana grafika. Jest dobrze. Niewiele brakuje do tego, by było bardzo dobrze. Całej grze nadano komiksowy wydźwięk (stoi za tym także filmowa muzyka). Postacie, statki i ich zachowanie, to po prostu przeniesiony na ekrany telewizorów komiks. I fajnie. Ale bez rewelacji. Jeszcze rozumiałbym, gdybyśmy mieli do czynienia z tytułem multiplatformowym – niedoróbki można byłoby tłumaczyć problemami z konwersją. A tak? Pozostaje problem z umiejętnościami autorów. Jeśli szukacie gry tego typu – raczej Defender powinien Was usatysfakcjonować. **[Grabarz]**

**Xbox**
- *Wydawca:* S&S
- *Producent:* Vision SI
- *Liczba graczy:* 1-4

**5.9**

# PHANTOM CRASH

**Jakoś tak sobie futuryści ubrdali, że w przyszłości to młodzież będzie rządzić ulicami miast. Fajnie. Policja zepchnięta w kąt, a między trotuarami - młodzieńcze zabawy. Nic to, że za nami tylko śmierć i zniszczenie – ważne, że telewizja wszystko to relacjonuje.**

Phantom Crash hołduje owym zasadom na całej linii. Tym razem chodzi jednak o walki mechów na ulicach Tokio. Właściwie nie ulicach, a specjalnie do tego przygotowanych arenach, ponieważ pewna prywatna stacja telewizyjna transmituje to wszystko na cały kraj.

Bohaterami gry są dzieciaki, które bawią się mechami. Pomontowały własne maszyny, biorą udział w zawodach i zgarniają kasę, za którą mogą usprawniać swoje dzieła.

Scenariusz prosty, jak autostrada do Nieba. Tymczasem ani mechy, ani dzieciaki nie są elementem, który dominuje w grze. Tym elementem są dialogi.

Dialogi dominują, ponieważ dzieciaki mają znajomych, znajomi mają swoich znajomych, a tamci znajomi - swoich. Wszyscy oni zaś potworzyli sobie małe robociki, które mają wygląd zwierzątek i z nimi także można rozmawiać. Nie liczcie jednakowoż na głosy aktorów. Nic z tego. Phantom Crash reprezentuje tę słynną gałąź gier, w której pojawia się obrazek postaci i w dymku tekst, który można przewijać zielonym przyciskiem. I jedziemy. Jak sami się pewnie domyślacie, zrobienie czegokolwiek w grze wymaga

odbicia setek rozmów, tysięcy dialogów, wysłuchania milionów wypowiedzi (wiem, wiem – przesadzam). Żeby te postacie mówiły jeszcze o czymś ciekawym... Ale tu chyba się realizują jacyś pisarze, których nikt nie chce wydawać. W pewnym momencie nudzi się czytanie, zaczynamy machinalnie przewijać, potem boli palec – wreszcie koniec. Dobra. Dajmy już temu spokój.

Teraz nieco o mechach. Oczywiście są i jest ich dużo. Można rozbudowywać, można zmieniać parametry, a wszystko pomyślano tak chytrze, że w zasadzie nie można stworzyć żadnego monstra urągającego prawom wszechświata i totalnego młóciciela. Duże działo, to mała mobilność i odwrotnie. Niestety – na niekorzyść przemawia liczba aren w trybie multiplayer (naliczyłem cztery). Pomimo faktu, że gra jest nawet nie najbrzydsza, żwawa i momentami wciągająca – rozbijemy się o jej niewielką różnorodność. Śmiganie między pociskami staje się maksymalnie drętwe, kiedy okazuje się, że tak naprawdę wciąż śmigamy po tych samych arenach. Nie wciągnąłem się, przyznam szczerze. Pomimo najszczerszych chęci.

Aha – jeszcze o dźwięku. Nieco skocznego JPopu (nie każdy lubi, wiem), JMetalu i JTechno. Fajnie się słucha podczas zabawy. Zwłaszcza ballad gitarowych wśród bijących pod niebo płomieni. **[Grabarz ]**

**PlayStation 2**
- *Wydawca:* Phantagram
- *Producent:* Genki
- *Liczba graczy:* 1-4

**6.2**

## MYSTIC HEROES

MH to coś na kształt Dynasty Warriors, tylko w wydaniu super-deformed. Zresztą wystarczy spojrzeć na wydawcę. Stare, dobre Koei. Wybieramy sobie jednego z czterech dostępnych wojowników i ruszamy na pole walki. A tam toczy się regularna bitwa. Pole manewru jest rozległe, ale nie poruszamy się po nim sami. Zazwyczaj towarzyszą nam jeszcze inni żołnierze. Po pokonaniu hord przeciwników, czeka nas jeszcze potyczka z bossem. Każdy z wojowników zna kilka typów ataków, zarówno wyprowadzanych przy pomocy broni, jak i magicznych. Ważnym aspektem gry jest zbieranie bonusów, które na określony czas podnoszą statystyki: siłę, obronę, ataki magiczne. Bez łączenia różnych ataków i zbierania bonusów przejście całej gry będzie niezwykle trudne. Gwoździem programu jest tryb dla czterech graczy. O grafice nie mogę powiedzieć jednego złego słowa. To Koei, a ci goście przywiązują najwyższą wagę do malutkich szczegółików. Klimat walki udziela się również dzięki dźwiękom. Bohaterowie nawołują się, proszą o pomoc. Solidna pozycja. **[OG]**

**PlayStation 2 i GameCube**
- *Wydawca:* Koei
- *Producent:* Koei
- *Liczba graczy:* 1-4

**6.5**

## SUPERMAN: MAN OF STEEL

Co za bazyl! Po dość długim, jak na tę konsolę ładowaniu startujemy. Gra oczywiście opowiada o Supermanie i jego przygodach w ratowaniu świata. Ni stąd ni zowąd zawisamy nad miastem, składającym się z kartonowych pudełek, na które ktoś wylał farby plakatowe – głównie szarą i czarną. Nasz dziarski ludek ma w arsenale: laserowy wzrok, mrożący podmuch, piąchy (jest nawet uppercut!) oraz kopniaki. Rewelacja. Brniemy przed siebie, by przekonać się, że sterowanie żywo przypomina to z Gunvalkyrie – tam przynajmniej był jednak grunt i autocelowanie. Tu - nic z tych rzeczy. Lecimy do punktu rozpoczęcia misji, w szklanych wieżowcach odbijają się fragmenty jakiegoś pięknego miasta (gdzie ono jest?). Walka na pięści - bardzo nierówna. Pijany Superman nacpał się kryptonitu i z trudnością w ogóle odnajduje wrogów, nie mówiąc już o ich trafianiu. I tak dalej. Kolejne misje nie wniosły niczego nowego do mojego osądu. Porażka! Miażdżąca porażka: człowiek (autorzy gry) uległ maszynie (Billa G.). Zapłaczmy więc szczerymi łzami. **[Grabarz]**

**Xbox**
- *Wydawca:* Infogrames
- *Producent:* CircusFreak
- *Liczba graczy:* 1

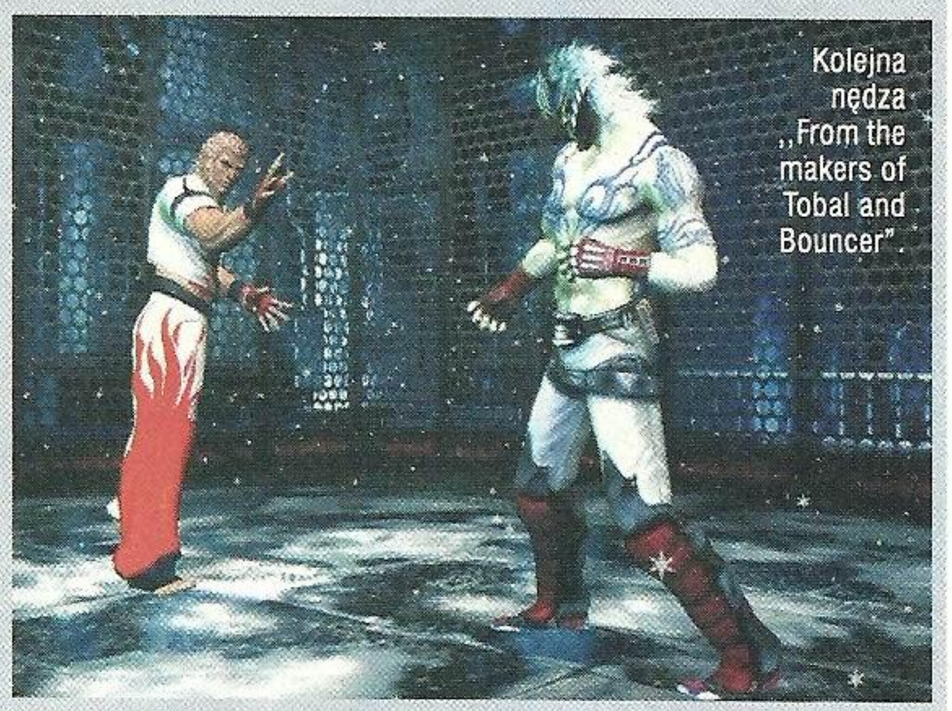
**3.9**

# KAKUTO CHOJIN

**Kakuto Chojin na pewno miał najpiękniejsze obrazki ze wszystkich mordobić na Xboxa. Ba – jest zapewne jedną z najładniejszych gier na tę konsolę. Ale co z tego?**

Gdybym pracował na odpowiednim stanowisku u wydawcy tejże gry, napisałbym tak... „To będzie najpiękniejsze mordobicie w historii Xboxa! Poczujecie nową jakość! Trzynaście postaci zmierzy się w mrocznym turnieju na śmierć i życie. Zjeżdżają się z całego świata, by masakrować swoje ciała w najbrutalniejsze ze sposobów. Każdy z zawodników operuje sprawnie dwoma stylami walki. Trzy opcje gry! Opcja dla dwóch graczy! Opcja Battle Royale, w której zmierzy się na raz czterech zawodników! Opcja Capture the Crown, w której dosłownie walczysz o koronę! Rewelacyjna zabawa na długie jesienne wieczory! Tylko walić do sklepów!".

Ale ja w Kakuto Chojin grałem. I z tego wszystkiego, co widzieliście wyżej zgadzają się tylko liczby, oraz to, że gra naprawdę jest atrakcyjna wizualnie. Pierwsze wrażenie bardzo pozytywne. Zróżnicowanie postaci dość klasyczne. Są więc takie, które walczą szybko i mają niewielką siłę, są powolni mocarze, jak i reprezentanci klasy średniej. Jak to zwykle bywa – mają po kilka strojów, które trzeba odkryć, a nawet jeśli stroję są skąpe – mają co pokazywać. Generalnie obrazki nie kłamią – projekty postaci są naprawdę śliczne. Gra świateł na spoconej skórze, nawet zmarszczki – wszystko jest widoczne, bez oszustw.


Kolejna nędza „From the makers of Tobal and Bouncer".

I to tyle. Reszta w Kakuto Chojin reprezentuje poziom potworny. Opcje gry. Battle Royale – walczy czterech zawodników. I co z tego, skoro kamera szamocze się, by pokazać wszystkich na raz. Czym to się kończy? Tym, że nic nie widać. Capture the Crown – trzeba podnieść z gleby koronę, bądź naprać tego, który ją aktualnie ma. Chodzi o to, by mieć koronę na głowie, kiedy czas minie. Rozwiązanie: stać z boku i dwie sekundy przed końcem rzucić się na aktualnego posiadacza korony. Bzdura. W opcji VS żadnego handicapu. Garnitur ciosów opłakany – zaledwie kilka prostych combosów. Możliwość wyrzucania za arenę? Tylko w kilku miejscach i wygląda jak błąd kodu (postacie lecą w czarną nicość). Story Mode nie zawiera żadnej „story". Nawet nie wiadomo skąd się postacie wzięły. Zakończenie? Wypracowanie pisemne na temat: „co się stało?". Porażka. Menu proste jak schematy na pierwsze zajęcia z rysunku technicznego. Przypominają projekty gier klasy „B" na PSOne. Najogólniej rzecz biorąc – Kakuto Chojin nie reprezentuje sobą nic, poza grafiką. A tę widzicie na obrazkach.... Czy zatem warto? Chyba nie. **[Grabarz]**

**Xbox**
- *Wydawca:* Microsoft
- *Producent:* Dream Pub.
- *Liczba graczy:* 1-4

**5.7**

# Mortal Kombat Deadly Alliance

***Staczający się po równi pochyłej Mortal Kombat otrzymał szansę na reinkarnację w 128-bitowej chwale.***

Dla wielu graczy Smocza Seria stanowi esencję kiczu. Dla innych – wspomnienia z lat młodości. A ja mogę śmiało powiedzieć, że dzięki Mortal Kombat zainteresowałem się konsolami. Pierwszą część katowałem wraz z kumplami na Pececie, a czekanie na drugą dłużyło się niemiłosiernie. Pewnego razu odkryłem, że MK2 od jakiegoś czasu jest już dostępne na Sega MegaDrive... Z giełdy wróciłem z konsolką, dwoma padami i MK2. Za tydzień dokupiłem kolejne dwa pady, rozgałęziacz i NBA Jam. I zaczęło się – konsole na dobre zagościły pod moim telewizorem. Udało mi się nimi zarazić także najbliższych kumpli. I gramy do dziś.

Można długo pisać o fenomenie tej serii. Wynaleźć wszystkie „za" i „przeciw", ale co do jednego musicie się ze mną zgodzić: był czas, kiedy Mortal Kombat było grą wręcz kultową. Może dlatego, że nie było alternatywy? To nieistotne. Świetna jak na swój czas grafika, niespotykana dynamika, groteskowe i brutalne fatality powodowały, że MK rozpalało serca i umysły. Na fali popularności przyszły kolejne sequele i inne sposoby na wciągnięcie od nas kasy: filmy, serial, gadżety.

Kilka lat temu za sprawą Mortal Kombat 4 seria przeskoczyła w trzeci wymiar. MK4 to udana pozycja, ale dopiero z perspektywy czasu widać, jak bardzo obnażała miejscami prymitywne mechanizmy rządzące Smoczą Serią. Potrzebny był czas na wymyślenie nowych.

Ed Boon i jego koledzy wzięli głęboki oddech, poznali dobrze bebechy 128-bitowych konsol i opracowali najnowszy rozdział: Mortal Kombat: Deadly Alliance. Po raz pierwszy w historii serii nowy rozdział MK został opracowany wyłącznie z myślą o konsolach, a nie skonwertowany z automatu. To wbrew pozorom istotna sprawa: gra na konsole kosztuje więcej niż żeton w salonie, ale także oczekiwania wobec niej są o wiele większe.

Przyznam, że zabierając się do Deadly Alliance nie miałem zbyt wielkich wymagań, nie robiłem sobie także nadziei. Czy w erze Tekkena, Soul Calibura, Dead Or Alive i VF4 można jeszcze w jakikolwiek sposób się wybić z nową bijatyką? Zobaczymy.

## DEADLY ALLIANCE

Tytułowe przymierze zawarli doskonale nam znani czarownicy: Shang Tsung i Quan Chi. Ich marzeniem jest oczywiście nieśmiertelność, którą mogą zdobyć jedynie przez zdobycie kontroli nad turniejem. Wcześniej chłopaki załatwili okrutnego Shinnoka, więc ludzkość jednak coś im zawdzięcza. Mimo to wraz ze swymi sługami stają do walki przeciwko reprezentującej dobro ekipie Raidena, boga piorunów. Och, i jeszcze coś. Dobry Liu Kang tym razem nie wystąpi w turnieju, ponieważ jest trupem. Możecie podziwiać efektowne zgładzenie młodego wojownika w intrze otwierającym MK: DA.

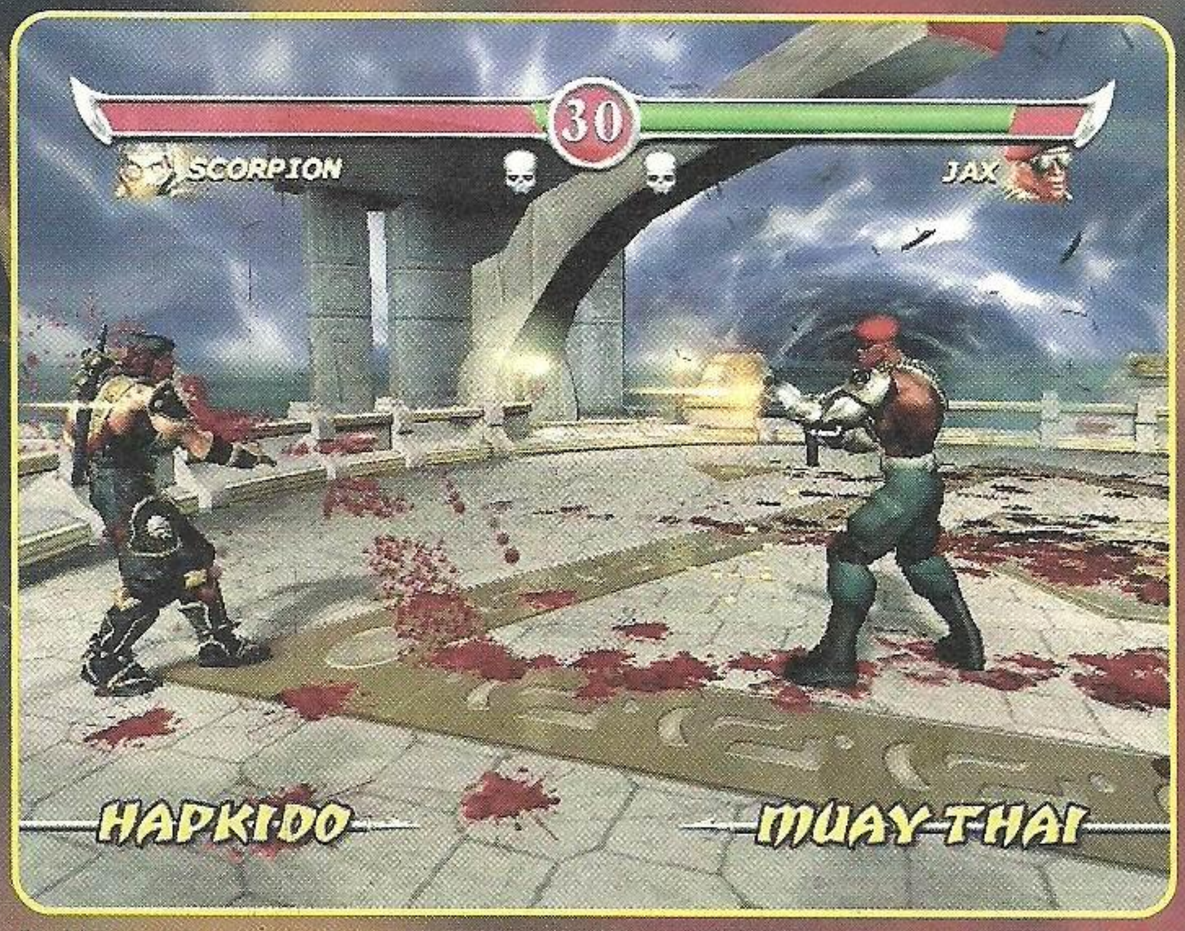
W grze znajduje się rozsądny mix postaci. Oprócz starych faworytów autorzy dodali sporo nowych bohaterów. Ze starej ekipy wracają Shang Tsung, Quan Chi, Scorpion, Sonya Blade, Johnny Cage, Sub-Zero, Kano, Kung Lao, Jax, Kitana, Rayden, Reptile, Cyrax. Nowi to Bo Rai Cho, Li Mei, Kenshi, Mavado, Nitara, Drahmin, Hsu Hao, Frost, Blaze. MoKap i Moloch. Moloch to boss na kształt naszego faworyta wszech czasów – Goro.

W przypadku postaci powracających na areny turnieju bez problemu można odnaleźć swych faworytów. Zarówno wygląd, jak i ciosy specjalne przeszły odpowiedni lifting w 128-bitów, ale bez radykalnych cięć, czy innowacji. Ciekawie prezentują się na ich tle nowi fighterzy. Na przykład Kenshi jest ślepy, a w jego ruchach można zaobserwować, jak posługuje się zmysłami węchu i słuchu. Albo dajmy na to Drahmin, demon z Zaświatów, oblegany przez muchy. Krótko mówiąc – nowe postacie dobrze komponują się ze starymi.

Jednym z najmocniejszych punktów serii zawsze był design wojowników. Nie chodzi mi o to, czy są to postacie ciekawe i wiarygodne, ale raczej o sposób ich przedstawienia. MK: DA robi to znakomicie. Rysunki przedstawiające bohaterów są piękne i robią odpowiednie wrażenie. Zostawcie włączoną konsolę na kilka minut – zobaczycie, jak postacie ćwiczą swoje kata. Patent zerżnięty oczywiście z Soul Calibura, ale wykonanie... Ach, pierwsza klasa. Można tak wymieniać i wymieniać, ale wiecie już, o co mi chodzi: bohaterowie MK: DA są dość wiarygodni, jak na te realia. Oczywiście każdy ma swój ekran z historią, danymi, a także zakończenia po przejściu Arcade Mode.

## CAN I PLAY WITH MADNESS?

W MK:DA znajdują się następujące tryby zabawy: Arcade, Vs, Practice i Konquest. Arcade to oczywiście podstawowy tryb. Pojedynki z kolejnymi zawodnikami prowadzą do upragnionego końca. Vs i Practice nie wymagają tłumaczenia (może tylko dodam, że Practice jest jednak trochę ograniczone). Ciekawą zabawką jest Konquest. To zbudowany na wzór Mission Mode z Soul Calibura tryb pseudo-przygodowy, w którym bohater podróżuje po kolejnych dojo, wypełniając mini-misje. Konquest zrobiono bardzo sprytnie i to bez wątpienia najlepszy trening przed właściwą zabawą: gracz uczy się




***Ataki specjalne zawsze odgrywały dużą rolę w serii - nie inaczej jest także w Deadly Alliance. Na przykład Jax sieje z karabinu.***

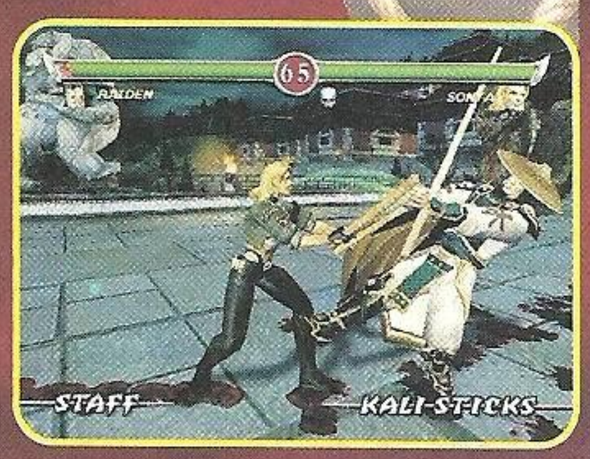
podstawowych ciosów i combosów, blokowania, wykorzystywania aren i tak dalej.
Za każdą wygraną walkę, bądź wykonaną kolejną misję w Konquest gracz otrzymuje trzy rodzaje monet (Koins), z którymi w garści może się udać na zakupy do Krypty (Krypt). Zdecydowanie warto – w trumnach (Koffins, hehe) czekają liczne bonusy, takie jak dodatkowe postacie, stroje, areny, zdjęcia, szkice, komiksy, czy filmy. Trumienek jest 676, a to wręcz powalająca liczba. Samotny maniak będzie miał sporo roboty przy odkrywaniu wszelakich dodatków i extrasów.
Między walkami czasem trafią się także mini-gry. Łamanie dech (nawalanie w przyciski) czy słynne bazarowe trzy kubeczki są... Spoko.
Ciekawą i przydatną sprawą jest możliwość stworzenia własnego profilu, zapisywanego potem na karcie pamięci. Otwiera to dostęp do statystyk, a także jest gdzie trzymać kasę. Można z własną kartą wybrać się do kumpla – każdy wczytuje swój profil. Po co? Aby zakładać się na Koinsy, oczywiście. Mortal na pieniądze, niech skonam. Na szczęście wirtualne. Kto stawia?

## ON THE RING

Nowy Mortal zaprasza w pełne 3D. Sterowanie bohaterami rozwiązane jest przy pomocy analogowej gałki, nie można używać krzyżaka. Okrążanie przeciwnika odbywa się przez wciśnięcie przycisków góra lub dół, skoki – skos góry z kierunkiem.
Do obsłużenia jest aż siedem przycisków: cztery podstawowe ataki, blok, cios specjalny i zmiana stylu. Zmiana stylu? Tak jest – w Deadly Alliance każdy fighter ma do dyspozycji trzy style walki; w tym jeden z bronią białą. Scorpion wyciąga katanę, Kitana swoje sztyleciki.
Wprowadzenie trzech różnych stylów jest udanym rozwiązaniem, rozszerzającym możliwości każdego z zawodników i dodającym w naturalny sposób głębi. Warto poświęcić sporo czasu na opanowanie ich w choćby podstawowym stopniu. Po prostu różna taktyka pasuje do innych przeciwników. Walcząc z dużą i wolną postacią Sub-Zero doskonale poradzi sobie stylem Shotokan; podczas gdy na szybką i zwinną przyda się mniej potężny, ale za to szybszy Dragon. Na końcu zaś wyciągamy broń białą, którą bohaterowie machają momentami nie gorzej, niż postacie z Soul Calibura!
Jeśli już jesteśmy przy nieśmiertelnym fighterze Namco (legend will NEVER die!), już po kilku minutach wyraźnie widać główną inspirację autorów Mortala. Tak, bez wątpienia chłopcy zapatrzyli się na Calibura. Popatrzcie na smugi, jakie pozostawia broń, na sposób, w jaki zamachują się zawodnicy. Nawet kata ćwiczone przez fighterów przywodzą na myśl SC. Oczywiście MK:DA po części pożycza sporo elementów z innych pozycji (jak choćby arenę ze stalaktytami i stalagmitami z DOA3), ale znacie już złotą maksymę autorów gier. Jak kopiować, to z najlepszych.
Wracając do stylów walki: jest ich sporo i oddano je porządnie. Shotokan Karate, Jet Kune Doo, Dragon, Tae Kwon Do, Kempo, a nawet Judo czy Sambo – lista jest długa. Każdy styl ma swoje plusy i minusy, a także specyficzne comba, których listę można podejrzeć także podczas gry. Warto jednak odwiedzić wspomniany tryb Konquest, gdzie konsola usłużnie nauczy kilku tych najbardziej podstawowych. Wbrew pozorom ciosów nie jest specjalnie dużo, ale zróżnicowanie zawodników i stylów jest na tyle potężne, że MK:DA sprawia wrażenie naprawdę głębokiej produkcji. Tutaj obcykanie combosów to podstawowa sprawa. MK:DA zdecydowanie nie jest pozycją przyjazną dla masherów; nawalanie po przyciskach zda się na niewiele, jeśli przeciwnik zna choć podstawowe kombinacje. W pewien sposób wpływa to na swoistą płynność zabawy, ale cóż – autorzy zaproponowali taki system i nam zostaje jedynie podporządkować mu się... Bądź nie.

*Arena żywcem „pożyczona" z Dead Or Alive 3. Kung Lao wkracza na miejsce świętej pamięci Liu Kanga, jako master-monk z Shaolin.*

*Fachową postacią jest Kenshi - ślepy mistrz. W pojedynku z Shang Tsungiem obaj mogą zaprezentować styl węża.*



## OG sez

Nigdy nie przepadałem za serią MK. Więcej czasu poświęciłem tylko pierwszej części, ale bardziej dlatego, że akurat nie było nic innego, niż dlatego, że mi się podobała.
Kolejne odsłony nie trafiły w mój gust. Co z tego, że posiadały lepszą grafikę, więcej finisherów i w ogóle wszyscy się tym „jarali" – ja stałem z boku. Nie wiem, co mnie najbardziej zniechęcało do MK. Może granie na klawiaturze, może brutalność, której nigdy nie lubiłem w aż tak przesadnych ilościach, może przeprogramowane kombosy... A może to wszystko razem.
Po wydaniu MK 4 moim zdaniem seria sięgnęła dna. Nawet zagorzali fani odwrócili się od niej plecami i skierowali w stronę... Soul Calibura. Kiedy zobaczyłem pierwszy film z MK:DA, na którym wojownicy walczą przy pomocy mieczy, od razu zrozumiałem, że i koderzy z Midway zdawali sobie z tego sprawę. Jeśli nie ma się własnego pomysłu, to najlepiej jest ściągnąć od innych.
MK: DA powinno nosić nazwę Soul Kombat albo Mortal Soul. Hehhehe. Uwierzcie mi na słowo, wiele elementów nowego Mortala bardzo przypomina majstersztyk Namco. Poczynając od systemu walki, przez tryb, w którym zwiedzamy świat i wykonujemy zadania, aż po system wykupywania bonusów.
Grafika Deadly Alliance w końcu wygląda porządnie. Postacie zostały oblepione masą polygonów. Ale animacja niektórych ciosów wyraźnie kuleje – są zbyt sztuczne. Urywają się tam, gdzie jeszcze powinny spokojnie dojść. Za to system walki jest całkiem w porządku. Jest to połączenie tradycji (podobne, jak w poprzednich częściach kombinacje) i nowych rozwiązań (na przykład chodzenie na boki). Widać, że ktoś miał pomysł na miejscówki, ponieważ większość z nich jest ciekawie zrobiona. Jedyne, co w tej odsłonie jest naprawdę słabe, to Fatality. Widziałem je wszystkie i raptem kilka jest dopracowanych. Ale czy Mortal Kombat: Deadly Alliance jest wart zakupu? Myślę, że jest to najlepsza część serii (tutaj fani dwuwymiarowej trylogii rzucają się na mnie z obłędem w oczach). Tak wiem, 2D rulez. Ale czy w poprzednich częściach każda z postaci miała po trzy style, albo mogliście obejrzeć film „Gotowanie ze Scorpionem"?
Jednym słowem – łykajcie! Do czasu, kiedy wyjdzie SC 2, nie będzie już nic lepszego. A przynajmniej się na to nie zanosi.

Bohaterowie mają także po kilka ciosów specjalnych. Część to klasyka: zamrażarka Sub-Zero, czy sznurowadło Scorpiona zawsze wyglądały dobrze. Inne nie ustępują pod względem pomysłowości i wykonania. Ciekawy jest także patent z wbijaniem broni w brzuch przeciwnika: delikwent wykrwawia się powolutku i jego jedynym wyjściem jest szaleńczy, zmasowany atak. Są także reversale, side-stepy i inne doskonale znane akcje. Puryści mogą kręcić nosem na fireballe, ale Mortal Kombat nigdy nie starało się być realistyczne. Dla mnie zabawnie jest zamrozić przeciwnika, a potem wywalić mu trzy uppercuty, żonglując niczym szmacianą lalką. Tutaj znów z pomocą przychodzą różne style: uppercut, przełączenie na miecz i dwa ciosy na lecącego w powietrzu przeciwnika to normalka.

## HOW DO YOU WANT IT?

Jak się gra? Hmm. Wiadomo, co robi się z nową grą: od razu sprawdza ją w akcji, omijając wszelkie praktyki i tutoriale. Na początku jest więc dosyć sztywno, miejscami nawet dziwnie. Gracz zaczyna przełączać style, odkrywać znaczenie kolejnych przycisków, podgląda listę ciosów... W końcu trafia do Konquestu i uczy się podstaw. Kombat zaczyna wciągać i jest już naprawdę nieźle!
Oczywiście autorzy MK nie byliby sobą, gdyby zrobili w pełni wiarygodne SI konsolowych przeciwników. Jest miejscami źle zbalansowane, niektórzy kombatanci szokują perfekcją wyprowadzanych ataków. Przebicie się przez Molocha to klasyczne Mortal Kombat, z jump-kickami działającymi kiedyś na Goro.
Wprawdzie na arenach znajdują się czasem przeszkadzajki, ale nie przeceniałbym ich znaczenia. Można rozwalić je masakrując przy nich przeciwnika. Areny są także ograniczone niewidzialnym polem siłowym. Nie ma więc ring-outów, ale jest za to wgniatanie bezbronnego w ścianę.
Jeśli chodzi o minusy... No cóż, jest ich kilka.
Pierwszym są rzuty. Praktycznie nie istnieją, choć jak zwykle dobrze jest cisnąć na ziemię wiecznie blokującego przeciwnika. Drugi to wspomniana „sztywność" między przejściami ciosów, szczególnie wyczuwalna przy zabawie z białą bronią. Po prostu nie sposób wykonać combo, które nie jest przeprogramowane. Trochę szkoda także, że każda postać ma tylko jedno fatality i nie ma specyficznych fatali dla danej areny. Fajnie byłoby wrzucić przeciwnika do kwasu, czy nabić na stalaktyt. Jednak nie sposób

*Wygląd Drahmina budzi respekt. Dodatkowo wokół demona latają muchy. W walce z nim Janek Klatka rozwala właśnie pomnik.*

odmówić MK:DA uroku. Smocza Seria naprawdę przeżyła reinkarnację; a nowe mechanizmy są solidnie dopracowane. Oczywiście to w dalszym, ciągu nie ta głębia, co Tekken, czy Virtua, ale na pewno równie zabawna. A także... O rany, ładna!

## BOY, THIS LOOKS GOOD!

Powoli doszliśmy do oprawy Deadly Alliance. Jest fantastyczna! Naprawdę, nie spodziewałem się, że ujrzę Mortal Kombat w tak świetnej formie. Choć poszczególne elementy może nie stoją na najwyższym światowym poziomie, połączenie ich w zgrabną całość daje znakomite efekty.
Na początek idą postacie. Nie są tak pięknie wymodelowane jak bohaterowie Tekkena czy VF, ale śmiało można powiedzieć, że ich wykonanie jest porządne. Zachowano odpowiednie proporcje, mają atrakcyjne stroje. Animacja jest znakomita (Grabarz mówi nawet, że Kitana to najlepiej animowana postać żeńska w grach video!), a jeśli nie zgadzacie się z tym punktem – sprawdźcie wspomniane już rewelacyjne kata. Świetną sprawą są coraz bardziej poobijane twarze – pod koniec walki można obejrzeć prawdziwą kancerę na facjacie. Kolejna rzecz: hektolitry krwi. Tym razem wylewają się całe galony. Tworzą się kałuże ściekającej juchy i momentami wygląda to całkiem zabawnie.
Jeszcze jedno o postaciach. Z oczywistych przyczyn są one nieco przekolorowane w taki sposób, aby ta przemoc nie była superhiperultrabrutalna. Jednak nie na tyle, by wywołać skrzywienie na twarzy.
Areny są śliczne i bardzo klimatyczne. Dziedziniec klasztoru, olbrzymie budowle, lodowa jaskinia, czy znajdujące się w Zaświatach przedziwne konstrukcje dają doskonałe tło do zmagań. Jest mnóstwo drobnych smaczków: dym, ogień, a nawet deszcz. Nie ma dwóch zdań, pod względem grafiki MK:DA zdecydowanie wchodzi do czołówki. A wbrew pozorom wszystkie trzy wersje konsolowe praktycznie nie różnią się od siebie.
Mortal miał zawsze dobrą, wpadającą w ucho i pasującą do reszty klimatu muzykę. Ta z Deadly Alliance nie odstaje od reszty. Bardzo klimatyczna, mroczna, wprawiająca w odpowiedni nastrój. Gdzieś tam znajdziecie także ostry zespołu Adema, promujący grę. Nie czepiam się także dźwięków. Uwielbiam głęboki głos narratora/komentatora i jego stałe zwroty: „Victory!", „Fatality" itp. Masa jęków, ryków, świszczące ubranie podczas ciosów przywodzą na myśl filmy Kung-Fu. Krótko mówiąc: jest dobrze.

## FATALITY!

Być może fatality nie są już tak zabawne, jak kiedyś, ale przyjrzycie im się dobrze. Rzeczą, która uderzyła mnie jest autentyczny ból na twarzy i ciele maltretowanej ofiary. Gdy Sub-Zero wyrywa kręgosłup, przeciwnik szamocze się, jęczy i drży... Aż żal się go robi. Mnie ten ból ominął. Cieszę się, że Mortal powraca w takiej formie. Deadly Alliance jest dobre, bardzo dobre! Reinkarnacja Mortala udała się doskonale. Zarówno starzy fani serii, jak i niedzielni gracze powinni bez problemu znaleźć tu coś dla siebie. Ja na przykład znalazłem stare wspomnienie Kombat Kornera... A potem autentyczną radochę z krwawych rozbryzgów i ganiania wokół ringu. Nie mówiąc już o odkrywaniu bonusów. Flawless Victory!

**Gulash**

**PS2, Xbox, GCN**

*Smocza Seria jescze nie zginęła! MK:DA jest świetne!*

- *Wydawca:* Midway
- *Producent:* Midway
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**8.8**

***Wykorzystuje:*** *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

# Haven: Call of the Kings

***Jeśli czytaliście artykuł na temat gier video, opublikowany niedawno na łamach Polityki, to wiecie, że naukowcom znudziło się już wieszanie psów na elektronicznej rozrywce i, ni z tego ni z owego, doszli do zupełnie odmiennych wniosków.***

Według najnowszych badań gry nie szkodzą! Ba, podobno znacząco przyczyniają się do zwiększania ilorazu inteligencji!
Nie jestem ekspertem w dziedzinie psychologii czy neurologii, więc oszczędzę Wam moich prywatnych opinii na ten temat. Powołując się jednak na naukowe odkrycia amerykańskich specjalistów, chciałbym polecić kolejną grę, dzięki której ktoś z Waszego potomstwa być może zostanie nowym Einsteinem. Tym razem przepisem na nieprzeciętny intelekt jest ciekawy platformer 3D będący jednocześnie w miarę udaną fuzją kilku innych gatunków gier video. Zanim wyjaśnimy sobie charakter owej fuzji, powiedzmy coś niecoś na temat fabuły nowej produkcji panów z Traveller's Tales. Jak to zwykle w przypadku platformerów bywa, fabuła, a raczej „fabułka", nie byłaby dobrym tematem na oskarową superprodukcję. Innymi słowy – standard. Tradycyjnie już mamy szlachetnego i prawego bohatera – w tej roli młodzieniaszek Haven – oraz demonicznego tyrana i wroga całej ludzkości – w tej roli zły do szpiku kości Vetch. W futurystycznym świecie gry Vetch jest panem absolutnym, trzymającym swych niewolników w ryzach dzięki specjalnemu antidotum. Owa lecznicza substancja, której dystrybutorem i producentem jest właśnie Vetch, stanowi jedyne lekarstwo przeciwko wirusowi nękającemu Havena i jego rodaków. W scenariuszu znajdziemy jeszcze prorocze sny Havena o złotym dzwonie mającym zakończyć totalitarne rządy Vetcha, nieuniknione nadejście króla – zbawiciela i tym podobne oklepane schematy.
Uwierzcie mi, fabuła nie jest tutaj elementem, dzięki któremu z dnia na dzień Wasze IQ przekroczy poziom 120 punktów.
Czy jest więc w tej grze coś, co mogłoby potwierdzić kontrowersyjne wyniki badań amerykańskich naukowców? Oczywiście, że tak! Mam tu na myśli niezwykle dynamiczny sposób rozgrywki. To właśnie ona ma przyciągnąć do konsoli setki graczy pragnących poddać prawdziwej próbie swe manualne zdolności. I, trzeba przyznać, udaje się to znakomicie. Podczas gry w Haven nie ma mowy o nudzie czy znużeniu. Płytka z grą, aż do ostatniego bajta danych, wypełniona jest nieustanną akcją, która pędzi do przodu z prędkością pociągu Eurocity relacji Warszawa – Poznań. Zarówno palce, jak i synapsy gracza pragnącego pomóc Havenowi w przygodzie nie mają ani chwili odpoczynku. Gra co chwila zaskakuje nowymi zadaniami wymagającymi jeszcze większej koncentracji oraz umiejętności. Jak już wspomniałem, Haven to nie typowy platformer, lecz dość ciekawy collage wielu gatunków gier.
Już przy pierwszym kontakcie z bohaterem gry programiści zmuszają do natychmiastowego działania wrzucając nas w wir dramatycznych wydarzeń. Na samym początku pomagamy Havenowi w ucieczce z zawalającej się właśnie kopalni. Potem nieco spokojniejszy wątek polegający na kolekcjonowaniu kółek zębatych niezbędnych do uruchomienia windy pozwala na złapanie oddechu. Nagle adrenalina znowu idzie w górę, gdyż zamiast animacji przedstawiającej zjazd windą dostajemy zręcznościową mini – gierkę, w której unikamy spadających głazów, płomieni i gorącej pary buchającej z przerwanych rur. Uff, znowu chwilka na kolekcjonowanie jakichś drobiazgów, walka z bossem, po czym lądujemy w wózku wyposażonym w spore działko. Teraz czas na mały sprawdzian celności. Lewą gałką analoga sterujemy bronią i zestrzeliwujemy nadlatujących wrogów. Później zabawa w strażaka, jeszcze trochę zabawy w kolekcjonera, aż natrafiamy na etap do złudzenia przypominający Monkey Ball z GameCube. Stop! Mógłbym tak wymieniać bez końca, gdyż różnorodność poziomów i czekających na gracza zadań jest przeogromna. Dobrze, że kamera sprawuje się w miarę poprawnie i nie utrudnia zadania.

Nadmienię jeszcze tylko, że do urozmaicenia rozgrywki przyczynia się też szeroki wybór pojazdów, jakie ma do dyspozycji młody niewolnik. A są to między innymi: jetpack, łódź motorowa, statek kosmiczny, szybowiec i wiele innych. Przyznacie chyba, że wszystko to brzmi dość zachęcająco. I takie też jest...do pewnego stopnia. Wprowadzając tak duże zróżnicowanie misji, autorom nie udało się jednak uniknąć kilku wpadek, które muszę tu wymienić. Przede wszystkim, można odnieść wrażenie, iż panowie pracujący nad tą grą za bardzo wzorowali się na innych tytułach. Elementy platformówkowe to najzwyklejsza kopia Jak & Daxter. Podobne sterowanie, takie same jajka zbierane przez bohatera i identycznie przedstawione pływanie motorówką, to tylko niektóre elementy, które przywodzą na myśl niedościgniony ideał. Nawet animacja bohatera i efekty świetlne są niemal żywcem wyjęte z gry Naughty Dog. Do diabła, czy oryginalność tej gry ma polegać tylko na wprowadzeniu dziesiątek elementów z innych tytułów? Kolejny problem widzę w tym, że ów niby ciekawy miszmasz staje się w pewnym momencie chaotycznym zlepkiem mini – gierek. Dla jednych taka wybuchowa mieszanka może się wydać nadzwyczaj interesująca, dla innych natomiast bardzo drażniąca. W pewnym momencie odniosłem wrażenie, iż mam przed sobą kolejną party game okrojoną z trybu multiplayer, ale posiadającą za to fabułę i ładną grafikę. Hmm, różnorodność to dobra rzecz, ale tylko gdy jest stosowana z umiarem. Wydaje mi się, że programiści zapędzili się w swej pracy trochę za daleko i gdzieś po drodze zapomnieli o słynnej regule złotego środka.

Na szczęście Haven posiada bardzo ładną grafikę, co nie znaczy jednak, że może ona konkurować z takimi hitami jak Ratchet & Clank, Sly Cooper, czy wspomniany już Jak & Daxter. Na plus należy zaliczyć też fakt, iż grając w Haven, napis „loading" ujrzymy tylko i wyłącznie wczytując zapisaną grę. Pomimo sporego bogactwa detali, wszystko doczytuje się w locie lub w trakcie krótkich scenek przerywnikowych liczonych w czasie rzeczywistym. Podobnie sprawa ma się z muzyką, która także trzyma poziom, a momentami wybija się ponad przeciętną. Mamy tu różne wariacje tematyczne czerpiące garściami z muzyki poważnej, techno, el – music i paru innych gatunków. Aktorzy czytający kwestie bohaterów również wywiązali się rzetelnie ze swojego zadania i nie dali ciała. Ogólnie rzecz biorąc, w sferze audio – video jest ok, ale bez żadnych ochów i achów.
I jak tu potraktować Haven w sytuacji, gdy na rynku pojawiło się sporo innych znakomitych platformerów? Cóż, gdybyśmy mieli okres posuchy, gra ta byłaby obowiązkową pozycją dla każdego fana biegania, zbierania i skakania. A tak, tytuł ten nie wytrzymuje konfrontacji z długo oczekiwanymi hitami, które właśnie wkroczyły triumfalnie na sklepowe półki. Radzę więc zaopatrzyć się w Haven tylko jeśli ukończyliście już wszystkie topowe platformery i szukacie czegoś nowego.

**Qoora**

**PlayStation 2**

*Zaskakująco ciekawa, przemyślana przygodówka.*

- *Wydawca:* Midway
- *Producent:* Midway
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

***Wykorzystuje:*** *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

**7.8**

***Grafika jest solidnym, ale nie najmocniejszym punktem tej pozycji. Różnorodność - jak najbardziej. Pod tym względem Haven nie ma konkurencji na PS2.***

# Unreal Championship

***W 2007 roku poleci kolejna wyprawa na Marsa zorganizowana przez NASA. To już postanowione. Zapewne niedługo potem na powierzchni Czerwonej Planety osiądzie lądownik, a jakiś podpity Marsjanin nasika na niego spod pachy i wszystko, po raz kolejny, z niewiadomych przyczyn diabli wezmą.***

Jeśli targa Wami wewnętrzna niechęć do kosmitów, nie wszystko kojarzy się z przymilnym E.T, albo ufoludkami z teledysku Mobyego... Ha! Jeśli czasem targa Wami nienawiść do wszystkiego, co się rusza, wije, krzyczy... Niech to wszystko pełza w szczątkach u Waszych stóp! Unreal Championship wrócił do miasta!

Historia Unreala, to historia wypracowanego produktu, w który niebagatelny wkład wnieśli sami gracze. Generowane w domowym zaciszu mody (czyli areny), walczące zawzięcie klany, a ponad wszystkim tony wirującego w powietrzu mięsa. Tak było i tak będzie. Championship kontynuuje najlepsze tradycje Unreala i rozwija je znacznie w swoją nową, krwawą stronę. UC jest grą świetną i dopracowaną. Ufam, że mogłaby być jeszcze lepsza, ale nie kosztem szybkości i tempa rozgrywki, zwłaszcza w meczach internetowych. Potrzeba więc było kilku schematów, ale mimo to – co pewnie widzicie z oceny – wyszło bardzo dobrze. U nas usługa Xbox Live będzie dostępna najwcześniej na wiosnę i wtedy najchętniej napiszemy o tym, co jeszcze z Unreala można wycisnąć, a tymczasem zajmę się tylko tym, w co możemy zabawić się aktualnie. Zapraszam zatem w kierunku szczegółów, czyli na pogawędkę o tym, jaka ta gra jest fajna, che, che... W kwestii sterowania zmian niewiele, ale jeśli już są – należy je zaliczyć do grona znaczących. Po pierwsze pod czarnym przyciskiem na joypadzie zmiana kanału rozmowy – dla wszystkich, którzy do UC zasiądą kiedyś z serwisem Xbox Live.

Po wtóre uniki – na tarczy kierunków (d-padzie) nad lewą gałką. Nauka uników jest tu doprawdy czymś nowym – jednak do opanowania. Sporo się zmieniło jeśli chodzi o skoki. Istnieje przede wszystkim „doublejump", czyli możliwość wybicia się z powietrza (Kojot Wyle oddałby za to swoją prenumeratę w ACME) – różna dla różnych, wybieranych w grze ras, a nawet zawodników. Oprócz podwójnego skoku mamy jeszcze możliwość odbicia się od ściany. Jak będą wyglądały mecze zaawansowanych zawodników – możemy sobie tylko wyobrazić. Pewnie podobnie jak w Gunvalkyrie – „kontakt z Ziemią jest stanem przejściowym". Jeśli zbierzemy sto kapsułek z adrenaliną, możemy wykonać jeden z czterech „specjali" zakodowanych w grze. Są to kolejno: Agility – wzrasta nam zręczność, Berserker – zadajemy cięższe obrażenia, Regeneration – zwraca nam część żywotności, Invisibility – czyni niewidzialnym. Wpisywanie specjali przypomina nieco wpisywanie combosów – fajna rzecz. Tylko czekać, aż znajdzie zastosowanie w innych grach. Zanim runę w ocean trybów gry i zabawy, pozwolę sobie podsumować sterowanie jednym wymownym zdaniem: „Joypad, to ciągle nie jest myszka". Uwierzcie mi – tak mi niezmiernie przykro. Ale chaotyczne nawalanie w cokolwiek i radość z tego, że w ogóle się trafiło nijak się ma do precyzyjnych rykoszetów, headshotów i misternych strzałów pod nogi z rakiet, jakimi można delektować się z myszą. A zatem – w UC na joypadzie da się zagrać, ale... No właśnie.

***Fragfest jest po prostu przecudowny... Czekamy na Xbox Live, które pozwoli zanurzyć nam się w Sieci i pokazać Jankesom gdzie ich miejsce.***

Słów kilka o opcjach gry. Prześlizgnijmy się tylko nad tymi znanymi z poprzednich części i podobnych im gier. Deathmatch (ostatni żywy wygrywa), Team Deathmatch (analogicznie – drużynowo), Capture the flag (złap flagę z bazy przeciwnika i przenieś ją do swojej), Survival (wiadomo), Double Domination (trzeba bronić i zajmować określone checkpointy na arenach). Z nowości na uwagę zasługuje Bombing Run, czyli unrealowa odmiana koszykówki. Mamy piłkę i można ją wrzucić do „kosza" przeciwnika (wtedy otrzymuje się 3 punkty), albo przebiec z nią przez „kosz" (za 7 punktów). I voila – wiecie o co chodzi.

***Jak na standardy Xboxa grafika jest dobra, ale nie wybitna. Mimo to na UC patrzy się z niekłamaną przyjemnością.***

Oj, choroba... Rozpisałem się. Przejdźmy do ekspresu.

Stacja 1: grafika. Jest bardzo dobrze! Fizyka rewelacyjna. Ciekawe projekty postaci. Bazowe klany mają ciekawe klimaty – od sado-maso, do starożytnego Egiptu: „Cleopatra Wins", hehe. Niekiedy powtarzające się tekstury i dość znaczna umowność wszelkich obiektów „obłych". Mam tu na myśli zwłaszcza areny na wolnym powietrzu – trochę to wszystko za bardzo uproszczone. Tym niemniej – widać, że projekty poziomów, to dzieło doświadczonych profesjonalistów. I za to plusy.

Stacja 2: Grywalność. „Jestem Bogiem w UC, póki gram sam" – święte słowa. Bo to nie jest gra na jednego gracza. Choć na split screenie animacja z lekka zaczyna skakać, to proponuję uczciwie – zabierzcie się do zabawy z kolegą. Wymiataczka! To jest ten typ strzelanki, w której horyzont kotłuje się jak wariat. Nie ma ustawiania taktyk, kombinowania miesiącami... Albo twoje reakcje są automatyczne, albo zapomnij o zwycięstwie w Unrealu. Innymi słowy – najlepsza ciężka strzelanka na konsole. Mniamuśna!

**Grabarz**

**Xbox**

*Hail to the king! Dawajcie nam Live...*

- *Wydawca:* Infogrames
- *Producent:* Digital Extreme
- *Liczba graczy:* 1-8

**GRAFIKA**
**DŹWIĘK**
**MIÓD**

***Wykorzystuje:*** *Xbox Live*

**9.2**

# WWE Smackdown! Shut Your Mouth

***Who in the blue hell do you think you are? – powiedział The Rock. No tak, nie wszystkie powiedzonka wrestlerów są mądre czy choćby dobre. Na szczęście seria Smackdown! nie schodzi poniżej oczekiwanego poziomu.***

O wrestlingu mieliście ostatnio okazję przeczytać w Neo Plus. Niestety możliwość oglądania tej rozrywki w naszym kraju jest nadal bardzo ograniczona. Z zagraniem w grę na PlayStation 2 będzie dużo mniejszy problem. Pozostaje jeszcze rozstrzygnąć ważką kwestię – czy warto? Jeżeli interesujesz się wrestlingiem, jeżeli wiesz „czym to się je" i potrafisz bez zająknienia wyjaśnić na czym polega Lumberjack match, to WWE Smackdown! Shut Your Mouth jest stworzone właśnie dla Ciebie. Plejada gwiazd wrestlingu, nieprzeliczona ilość rozmaitych rodzajów pojedynków, perfekcyjnie dopracowana możliwość edycji i tworzenia własnych zawodników i nareszcie grywalny sezon dadzą fanom naprawdę mnóstwo radości. Pod względem oprawy, prezentacji i sposobu przedstawienia wydarzeń na ringu i wokół niego WWE Smackdown! jest niewątpliwie najlepszą z dotychczasowych części gry. Tyle, że nie jest to żaden wielki sukces programistów. Nie widać wielkiej pracy włożonej w powstanie tego tytułu. Jest to dokładnie ta sama gra, co w zeszłym roku, a różnice dostrzegą tylko prawdziwi fani. Nie zmniejsza to jednak jej wartości. Nadal jest najlepsza na PS2.

Najważniejszym usprawnieniem jest dopracowanie formuły kariery. W zeszłorocznej edycji Smackdown! kariera toczyła się na szynach – musiałeś pójść tu i tu i udzielić konkretnej odpowiedzi na zadane pytanie, aby dostać walkę o jeden pasów mistrzowskich. Teraz mamy większą wolność i tylko od naszych osiągnięć na ringu (czyli ilości punktów) zależy, czy dostaniemy wymarzony tytuł. W karierze podczas każdej gali możemy chodzić sobie po arenie, zwiedzać jej okolice: garaż, szatnie, magazyny, pójść do biura komisarza (gdzie możemy zażądać walki o pas) czy nawet pojechać metrem do restauracji WWE New York. Czasami napotkamy podczas tych wędrówek wrestlera i możemy rozpocząć z nim gadkę, która najprawdopodobniej doprowadzi do walki. Takie rozwiązanie kariery daje nam spore możliwości, nie jesteśmy zdani na łaskę scenariusza, ale sami w pewnym stopniu kierujemy wydarzeniami. Jeżeli nie podoba się nam walka, jaką mamy stoczyć na najbliższej gali, możemy przejść się po arenie i wszcząć konflikt z jakimś zawodnikiem, co zmieni scenariusz gali. Możemy też przeszkadzać walczącym wrestlerom w ich pojedynkach, ale niestety tylko w tych, które toczą się przed naszą walką. Przy pomyślnych wiatrach podczas jednej gali można stoczyć nawet trzy walki - jedną zaplanowaną w scenariuszu i dwie bijatyki wszczęte przez nas. Daje to naprawdę dużo radochy.

System walki niewiele się zmienił, znajdzie się jednak kilka liczących się usprawnień i nowości. Chyba najchłodniejszą z nich jest możliwość „kradzieży" finishera. Gdy nabijemy sobie dwa znaczki Smackdown, to możemy - naciskając w odpowiedniej sytuacji najpierw L2 i natychmiast potem L1- użyć na przeciwniku jego własnego ciosu kończącego. Inną nowością jest rozbudowanie systemu reversali – w zeszłym roku kontrować można było tylko najprostsze ciosy i było to zbyt łatwe. Teraz skontrujemy nawet finishery. Wygląda to świetnie, ale jest trudne do wykonania – potrzeba niesamowitego wyczucia.

Niestety widać, że system walki w Smackdown! trochę utknął – jest zbyt ograniczony, a wprowadzane zmiany to za mało, żeby znacząco go odświeżyć. Jest bardzo łatwy do opanowania, ale jednocześnie ta prostota go ogranicza. Wiele zależy tu od szybkości klepania po przyciskach, a także od sytuacji na ringu i przypadku. Mamy jednak możliwość wykonania niesamowitej wprost ilości rozmaitych akcji, które widuje się podczas walk. Trzeba jednak wiedzieć gdzie, kiedy i jak coś zrobić, a spamiętanie tego wszystkiego nie jest łatwe. To wszystko utrudniają dodatkowo problemy z detekcją kolizji, które prześladują tę serię.

Grafika, choć lepsza niż w zeszłorocznej edycji, nadal nie kwalifikuje się do tego, by uznać ją za szczyt możliwości PS2 w przedstawianiu wrestlingu. Na pochwałę zasługuje tylko kosmiczna ilość animacji ruchów wrestlerów, oprawa samej gali i oczywiście wejścia zawodników. Sam wygląd wrestlerów, mimo że lepszy niż w zeszłym roku, nadal jest raczej marny. Jakość tekstur i wygląd niektórych zawodników woła o pomstę do nieba, choć z drugiej strony przy niektórych (jak The Rock, Ric Flair, Undertaker) widać, że naprawdę się postarano i z tego leciwego już „silnika" wyciśnięto prawie wszystko. Nie zmienia to jednak faktu, że RAW na Xboxa wygląda o niebo lepiej, a RAW 2 będzie jeszcze ładniejszy. Ciekawe czy Yukes i THQ zdecydują się przerwać na rok wydawanie Smackdown! i napiszą ją od nowa, tak żeby pokazać możliwości PS2? Moim zdaniem raczej nie. To jest jedna z najlepiej sprzedających się gier w USA i nikt nie odpuści sobie kasy, którą co roku przynosi. Może na PS3...

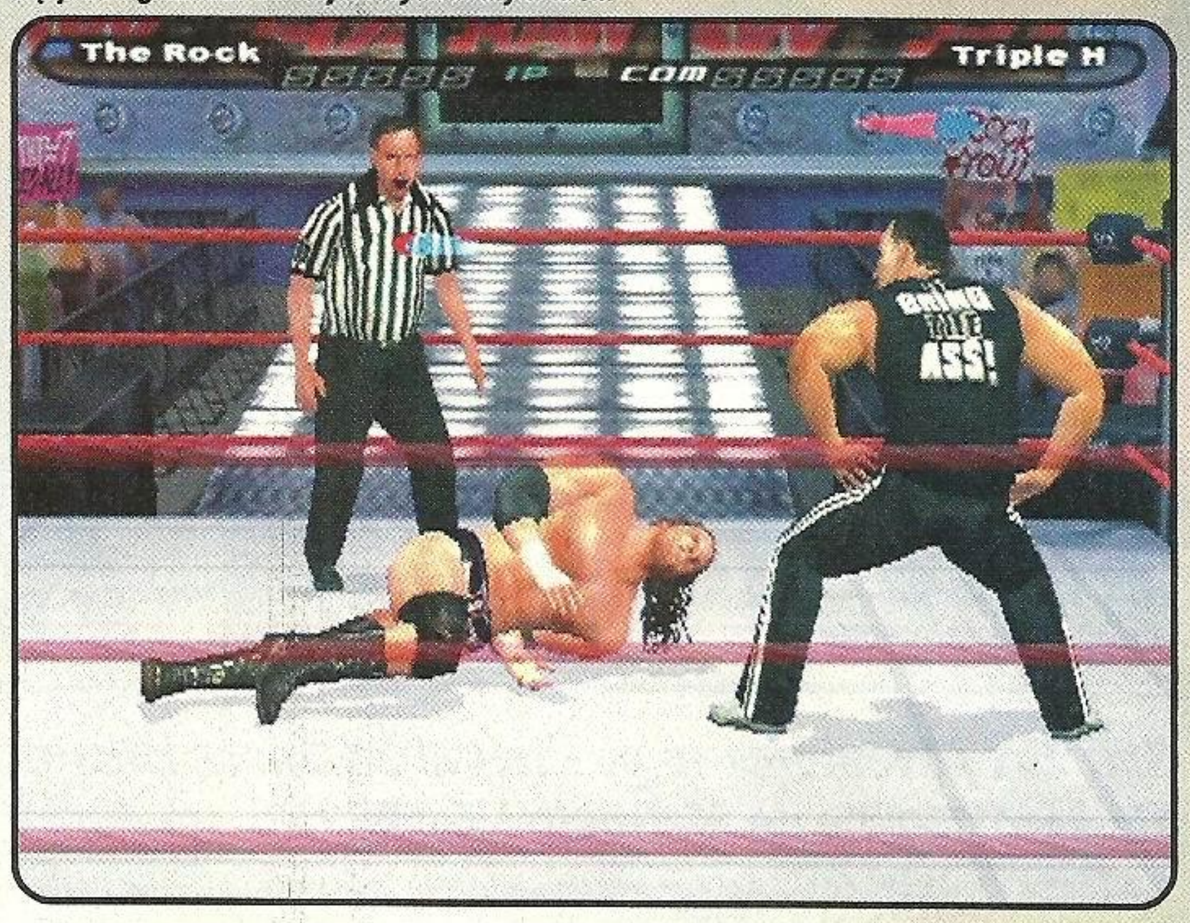
Dźwięk? A co to za dźwięk? Strzępki komentarza (choć to akurat liczę na plus - zeszłoroczny bełkot był tak samo bez sensu). Jakaś tam szybka muzyczka podczas walki, kontrapunktowana odgłosami ciosów i grzmotnięć o ring i voila – oprawa dźwiękowa Smackdown! Entrance'ów nie liczę, bo żaden to problem zmieścić wszystkie muzyczki na DVD.

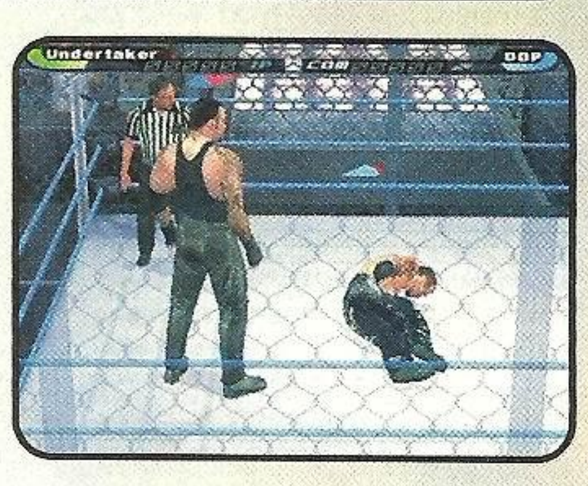
Gra się znakomicie – szybko, nie zawsze łatwo, ale zawsze przyjemnie. Można samemu, można nawet w sześciu (!). Kariera jest nareszcie dobra i wciągająca, choć ilość doładowywania momentami bardzo denerwuje. Najobszerniejsze dotychczas tworzenie własnego wrestlera, niepoliczalna ilość możliwości konfiguracji walki i tona poukrywanych bonusów z całą pewnością zadowolą każdego fana wrestlingu. W USA, bo w Polsce nie ma ich znowu tak wielu. Nad czym ubolewam.

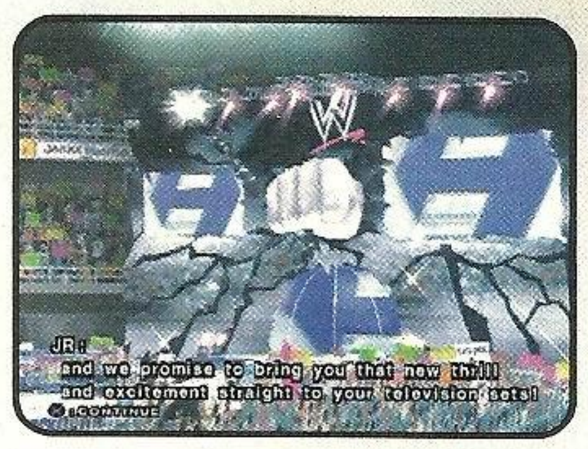
**Marcellus „Rabid Wolverine"**

***Najciekawsze pojedynki to oczywiście kilkuosobowy megakocioł. Żeby pokazać to wszystko kamera oddala się na znaczną odległość.***

***Napis na plecach „Skały" można różnie tłumaczyć, ale jedno jest pewne: chłopak nie waha się przed graniem na najniższych instynktach.***




**PlayStation 2**

*Fanie wrestlingu... Shut Your Mouth and buy this!*

- *Wydawca:* THQ
- *Producent:* Yukes
- *Liczba graczy:* 1-6

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**Wykorzystuje:** *Dual Shock 2, Memory Card 8 Mb, Multitap 2*

**8.0**

# Star Fox Adventures

**Star Fox Adventures to po Eternal Darkness kolejna pozycja na GameCube, mająca umilić przedłużające się oczekiwanie na Metroida i Zeldę.**

Star Fox to kultowa strzelanina na SNES'a. Jako, że u nas 16-bitowe konsole nie cieszyły się żadnym zainteresowaniem (bo zwyczajnie ich nie było), dajmy sobie z nim spokój. Star Fox 64 na Nintendo 64, wydany w Europie pod nazwą Lylat Wars to również strzelanina. Skąd więc pomysł, by z kolejnego występu Foxa McClouda uczynić przygodówkę?

Odpowiedź jest prosta: od Nintendo. Rare pracowało nad Dinosaur Planet, a Ninny miało dobrą i niewykorzystaną markę Star Fox. Rare wywaliło więc swoich bohaterów, a na ich miejsce wsadziło znane pyski. Równie dobrze w grze mógłby występować Link, a całość nosić tytuł „The Adventures of Link In Other Dimension" lub coś równie bezsensownego – i tak nie zrobiłoby to różnicy. Oczywiście lisi pysk Foxa ma skłonić fanów Nintendo do kupna tej gry. W USA udało mu się to bez problemu. Star Fox Adventures to... Legend Of Zelda z innym bohaterem. Oczywiście – w tym przypadku xerowanie odbyło się za osobistym przyzwoleniem (a nawet nakazem) Miyamoto. Możecie więc być pewni, że w jakimś stopniu Shigsy czuwał nad produkcją tej pozycji. Pewnie była to kolejna z przyczyn, dla których Rare nie chciało robić już dłużej gier dla Nintendo. Mieli swoją propozycję, a skończyło się na wykonywaniu odgórnego zlecenia.

## ZACZYNAMY

Po uruchomieniu gry próżno szukać Foxa. Opowieść zaczyna się od przygód sztuki imieniem Krystal (naprawdę ciężko mi pisać per „sztuka" o kocicy, bądź lisicy, ale ma niezłą figurę), fruwającej na pterodaktylu i broniącej się przed atakami potężnego statku. Okazuje się, że Krystal odebrała sygnał SOS z pałacu Krazoa i udaje się tam, by sprawdzić co się święci. To podstępny Generał Scales, potężny i okrutny dyktator szykuje się do ostatecznego zawładnięcia planetą. Krystal próbuje naprawić zło szukając specjalnych mocy ukrytych w pałacu, ale Scalesowi udaje się uwięzić ją w kryształe.

Mniej więcej w tym samym czasie chłopcy z ekipy Star Fox dostają zadanie od swojego szefa: Planeta Dinozaurów rozpada się i trzeba zrobić wszystko, by ją uratować. Czyli: pozbierać masę śmieciuszków, uwolnić kilka stworków, kogoś tam załatwić i pokonać w ostatecznej rozgrywce okrutnego tyrana. Star Fox Advenures to nie platformówka, jak choćby Ratchet&Clank. To przygodówka pełną gębą, w której naturalnie nie brakuje aspektów zręcznościowych. Jak już napisałem wcześniej, bardzo przypomina Zeldę. Głównie przez sterowanie, system menusów, ale także i masę innych drobiazgów – jak choćby automatyczne skakanie. Wystarczy dojść do dziury, a Fox ją przeskoczy. Są nawet różne pory doby, czyli dzień i noc.

Ale Star Fox Adventures nie tylko kopiuje, także i dorzuca coś od siebie. Ciekawą sprawą jest szybki podgląd przedmiotów (i możliwość używania ich) przy pomocy drugiego analoga. Fox nie będzie też przez cały czas sam na tej pięknej planecie. Po krótkim czasie przy jego boku pojawi się sympatyczny Prince Tricky, dinozaur. Lis nie tylko może jeździć na swoim nowym koleżce, ale także przydzielać mu zadania podczas eksploracji. Na przykład można zlecić Tricky'emu przeszukanie okolicy (sekrety!), czy włączenie jakiegoś przełącznika. Ciekawa sprawa. Zresztą fajnych akcji jest więcej, ale pozostawiam Wam ich odkrywanie.

W przeciwieństwie choćby do Smash Bros, bohaterski Fox nie używa podczas swoich przygód pistoletu. Na szczęście szybko znajduje magiczną lagę, upuszczoną wcześniej przez Krystal. To właśnie ona (laga, nie Krystal) okaże się najbardziej pomocna w całym zamieszaniu. Przy jej pomocy Fox może bić się z przeciwnikami, ale także rozwalać skrzynki, czy podważać ciężkie kamienie. W miarę postępów w grze laga nabiera magicznych możliwości, po pewnym czasie można na przykład strzelać z niej fireballami.

Oczywiście jak przystało na grę Rare, nie obędzie się bez zbieractwa. Żarcie dla Tricky'ego. Paliwo do statku. Cztery pieczęcie i sześć mocy Krazoa niezbędnych do ukończenia gry. I masa, masa innych rzeczy.

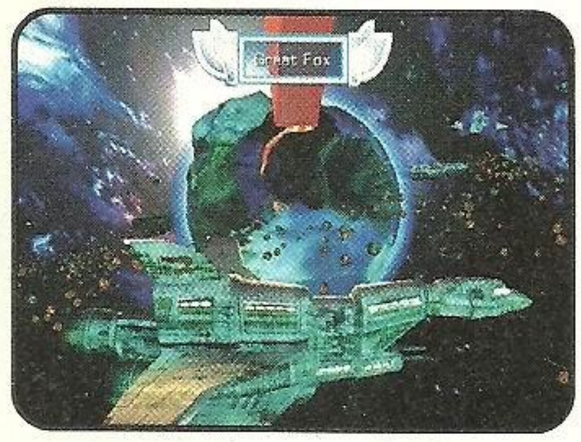
Jeśli chodzi o zagadki i puzzle, są zarówno dobre, jak i słabe. Przenoszenie beczek z prochem i ciskanie nimi w drzwi jest raczej nędznawe, ale są także i ciekawsze zadania. Dobrze też, że nie brakuje elementów zręcznościowych. W Foxa gra się dobrze, ale bez maksymalnej zajawki.

## RZECZY, KTÓRE LUBIĘ

Oprawa wizualna Star Fox Adventures powoduje autentyczne wzruszenie. Nie ma wątpliwości, że gra jest przepiękna niemal w każdym aspekcie. Na każdym poziomie przez długi czas oglądałem sobie drobne szczególiki, zanim zabrałem się do wykonywania zadania. Największe wrażenie robią tekstury. To kolejna gra pokazująca, jak ważną rolę odgrywają tekstury w produkcjach na 128-bitowe konsole. Poprzednią było oczywiście Eternal Darkness, również na GameCube. Czegoś podobnego nie znajdziecie nigdzie indziej – nawet większość bump-mapowanych gier na Xboxa nie może się pod tym względem równać z SFA.

Dzięki znanej tylko Rare technologii, futro Foxa (w końcu to lis) składa się z pojedynczych włosków, falujących w rytm jego ruchów. Roślinność delikatnie porusza się pod wpływem wiatru, a gdy zobaczycie wodę... Łał.

W takich momentach zazdroszczę Amerykanom Progressive Scan w ich telewizorach. Dobrze, że chociaż została nam opcja dla telewizorów widescreen.



*Czy Fox to postać, która może pociągnąć grę przygodową? Jak na mój gust trochę brakuje mu charyzmy.*

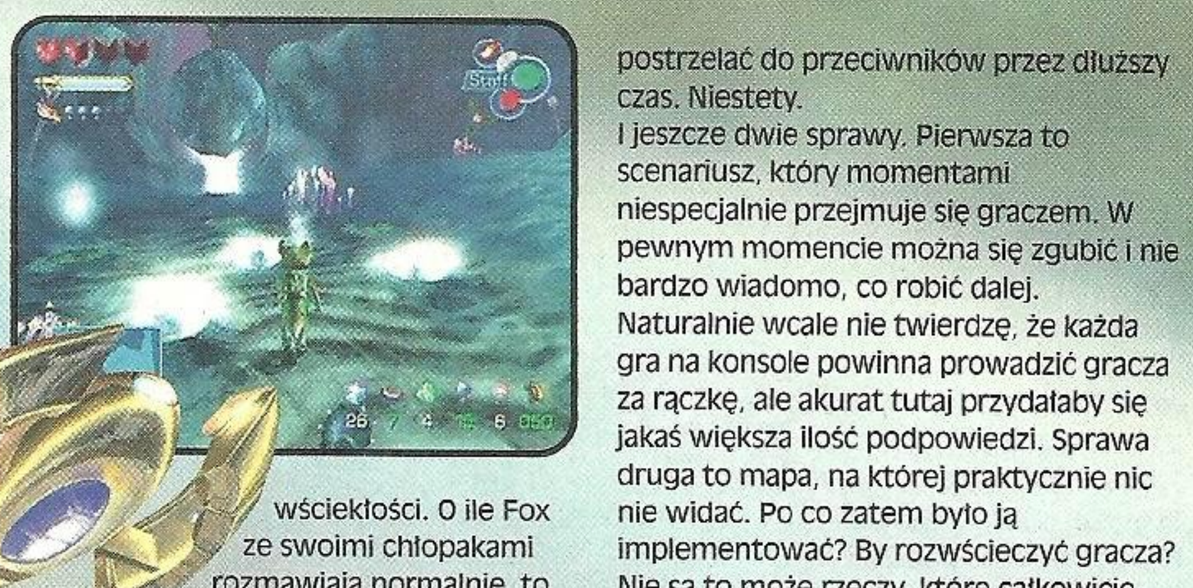
*Jeśli mieliście ochotę na kilka szybkich misji w Arwingu, muszę Was rozczarować. Wprawdzie są szybkie, ale trwają całe dwie minuty.*

Co ciekawe, gra jest płynniutka jak roztopione masło, a spowolnienia zdarzają się na tyle rzadko, że naprawdę nie mam sumienia się do nich przyczepić. Animacja postaci to pierwsza liga. Co tu dużo mówić – to absolutnie jedna z najpiękniejszych gier video, jakie miałem okazję widzieć. Jak wygląda, tak i brzmi. Piękna, klimatyczna muzyka wspaniale buduje odpowiedni klimat do zabawy. Raz jest szybka, innym razem zwalnia i skłania do refleksji. Dubbing jest również bez zarzutów, choć angielskie akcenty potworków momentami mogą nieco bawić.

## RZECZY, KTÓRYCH NIE LUBIĘ

Jest sporo rzeczy, które jak dla mnie nie grają ze sobą. Całość momentami sprawia dziwne, nienaturalne wrażenie. Nawet po kilku godzinach nie mogłem przekonać się do Foxa, wydaje się jakby wrzucony na siłę. Nie mówiąc już o jego towarzyszach, którzy siedzą

gdzieś daleko i udzielają podpowiedzi przez radio. Z drugiej strony: kto wie, jak wygląda świat Star Foxa?
Druga sprawa. Pomijając już samego Foxa, wszystkie postacie są potwornie przekolorowane. Weźmy na przykład takie Banjo-Kazooie – wiadomo, że to kolorowa bajka. Jest miś i ptak, zła jędza, misiowa siostra i tak dalej. Kolorowe, obłe, sympatyczne postacie. Teraz oglądam Star Foxa i... Hmm, z jednej strony przypominają ludzi, z drugiej – to zwierzaki poubierane w gatki. Jak dla mnie coś tu nie gra, nie sympatyzuję z nimi. Nie został zachowany odpowiedni kontrast.
Nie podobają mi się także dialogi prowadzone w języku Planety Dinozaurów. Ba, nawet doprowadzają mnie do wściekłości. O ile Fox ze swoimi chłopakami rozmawiają normalnie, to napotkane postacie porozumiewają się swoim dialektem, wtrącając gdzieniegdzie angielskie słowa. Doceniam, że ktoś tam namęczył się tworząc w jakiś sposób nowy język (a może po prostu puszczają całe słowa od tyłu?), ale brzmi to potwornie. „Nimbu dakli szuas kantra mino general Scales?" Ugh... A filmów nie można skipować.
Dlaczego podstawę Star Foxa, czyli latanie w kosmosie (i strzelanie!) ograniczono jedynie do króciutkich przerywników? Dotarcie do planety w Arwingu (to statek naszych zuchów) trwa minutę, najwyżej dwie... A jest bardzo miodne. Fajnie byłoby




*Piękne efekty graficzne to esencja Star Fox Adventures. Widać, że Rare ma znakomitą technologię - ciekawe, co pokażą przy Kameo na Xboxa.*




postrzelać do przeciwników przez dłuższy czas. Niestety.
I jeszcze dwie sprawy. Pierwsza to scenariusz, który momentami niespecjalnie przejmuje się graczem. W pewnym momencie można się zgubić i nie bardzo wiadomo, co robić dalej.
Naturalnie wcale nie twierdzę, że każda gra na konsole powinna prowadzić gracza za rączkę, ale akurat tutaj przydałaby się jakaś większa ilość podpowiedzi. Sprawa druga to mapa, na której praktycznie nic nie widać. Po co zatem było ją implementować? By rozwścieczyć gracza? Nie są to może rzeczy, które całkowicie niszczą pozytywny wizerunek Star Fox Adventures. Ale mi na przykład skutecznie obrzydziły miejscami tę piękną grę.

## STAR FOX czy DINOSAUR PLANET?

Wprawdzie wymieniłem sporo rzeczy, które mi przeszkadzały, ale muszę szybko je przesunąć na dalszy plan. Choćbym nie wiem jak psioczył nie mogę zignorować prostego faktu: Star Fox Adventures jest dobrą, a przy tym nieprawdopodobnie wręcz piękną pozycją na GameCube. Ponad dwadzieścia, a może nawet i trzydzieści (jeśli będziecie lizać ściany) godzin zabawy gwarantowane. Brakuje jej trochę miodu, żeby wzbić się na wyżyny, ale i tak doskonale Was zabawi.
A Rare żegna się z Nintendo i przechodzi do obozu Xboxa. Ktoś będzie tęsknił.

**Gulash**

*Miejscami cała przygoda ogranicza się do klepania w „A" i czytania bądź słuchania tego, co ktoś ma do powiedzenia.*

**GameCube**

- *Wydawca:* Nintendo
- *Producent:* Rare
- *Liczba graczy:* 1

**Wykorzystuje:** Memory Card

*Przepiękna grafika, ciekawa przygoda. Dobra gra.*

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**8.0**

## Rocky (Xbox)

**Maksymalne statystyki bokserów**
W głównym menu - Lewo, Góra, Góra, Dół, Prawo, L.

**Odblokowanie Mickiego Goldmilla**
Przejdź tryb Movie na poziomie Champ.

**Silver i Gold Class**
Po przejściu Bronze Knockout Tournament, odblokowuje się Silver Class, a po Silver - Gold.

**Statua Rocky'ego**
Przejdź tryb Movie na poziomie Contender.

## Tony Hawk's Pro Skater 4 (Xbox)

**Duże głowy, tryb disco, kid mode, latające deski i inne ciekawe tryby**
By je odblokować, wydaj w sklepie 1000$.

**Nowe postacie (miedzy innymi Jango Fett)**
Wydaj w sklepie 9000$ .

**Nowe etapy**
Wydaj w sklepie 15 000$.

## Tony Hawk's Pro Skater 4

**Kody wpisuje się w opcji „cheats".**

Nowe postacie – HOMIELIST
Tryb Matrix – NOSPOON
Księżycowa grawitacja – SUPERFLY
Pełny special – DOASUPER
Perfect manual – MULLENPOWER
Perfect rail – SSBSTS

Dodatkowo obowiązują te same sumy wydane w sklepie, co w wersji na Xboxa.

## Ratchet & Clank

Kombinacje wklepuje się po pokonaniu Dreka, na ekranie z goodiesami.

**Duże głowy przeciwników**
Przewrót w tył, hyper-strike, comet-strike, podwójny skok, hyper-strike, przewrót w lewo, przewrót w prawo, pełne drugie kucnięcie.

**Duża głowa Clanka**
Przewrót w tył, hyper-strike, comet-strike, podwójny skok, hyper-strike, przewrót w lewo, przewrót w prawo, pełne drugie kucnięcie.

**Duża głowa Ratcheta**
3x przewrót w tył, pełne drugie kucnięcie, stretch jump, pełny drugi glide.

**Trippy Tails**
10x wall jump, podwójny skok, hyper-strike.

**Lustrzane etapy**
4x przewrót w lewo, 3-hit wrench combo, hyper strike, podwójny przewrót w prawo, 2x przewrót w prawo, podwójny skok, pełne drugie kucnięcie.

## Suikoden III

Ukończ grę ze 108 gwiazdkami, aby odblokować dodatkowy scenariusz.

## WRC II Extreme

**Kody wpisuje się w menu Secrets.**
Bonusowe wozy – EVOS
Szybsze auta – NITRO
Pilot na gazie – HELIUMAID
Skaczące podwozie – KANGAROO
Niska grawitacja – LUNAR
Widok z góry - SATALITE

## Dragon Ball Z Budokai

**Android #16**
Ukończ "Aim For Perfect Form".

**Cell, Android #17 oraz Teen Gohan**
Przejdź "The Androids Saga" na jakimkolwiek poziomie.

**Freiza, Ginyu oraz Recoome**
Przejdź "The Namek Saga" na jakimkolwiek poziomie.

**Mr. Satan (Hercule)**
Wygraj World Match Tournament na poziomie "Adept".

**Radditz, Vegeta oraz Nappa**
Przejdź "The Saiyan Saga" na dowolnym poz.

**Saiyaman**
Wygraj World Match Tournament na poziomie "Advanced".

**Umiejętności Super Saiyan – tylko Goku**
Przejdź "The Namek Saga" na jakimkolwiek poziomie.

**Umiejętności Super Saiyan – tylko Vegeta**
Przejdź "The Androids Saga" na jakimkolwiek poziomie.

**Umiejętności Super Saiyan oraz Super Saiyan 2 – tylko Teen Gohan**
Przejdź "The Androids Saga" na jakimkolwiek poziomie.

**Super Vegeta**
Ukończ "Vegeta's Confidence".

**Trunks**
Ukończ "Perfect Form Cell Complete".

**Yamcha**
Ukończ "Aim For Perfect Form".

**Zarbon**
Ukończ "Vegeta's Attack".

## The Getaway

**Podwójna energia**
Wpisz kod podczas filmiku poprzedzającego główne menu – 2x Góra, 2x Lewo, 2x Prawo, 2x Kółko, Dół.

**Free Roam**
Przejdź wszystkie podstawowe misje, a będziesz mógł swobodnie pojeździć po całym mieście.

**DC Carter**
Znokautuj zakładnika, gdy masz spluwę: naciśnij X, aby wziąć zakładnika, a potem naciśnij Kwadrat.
Kopnij zakładnika, gdy nie masz broni: naciśnij X, aby wziąć zakładnika, a potem naciśnij Kwadrat.

**Mark Hammond**
Zastrzel zakładnika: naciśnij X, aby wziąć zakładnika, a potem naciśnij Kwadrat.
Złam kark zakładnika, gdy nie masz broni: naciśnij X, aby wziąć zakładnika, a potem naciśnij Kwadrat.

## 007 Nightfire

**Shelby Cobra**
Gdy ścigasz się na levelu „Enemies Vanquished" zapauzuj grę, wciśnij i trzymaj L1 i wklep: Prawo (2), Lewo (2), Góra i puść L1.

**Bonusowy wyścig**
Gdy ścigasz się na levelu „Enemies Vanquished" zapauzuj grę, wciśnij i trzymaj L1 i wklep: Kółko(2), Kwadrat(2) i puść L1.

**Wybór poziomu**
Wklep PASSPORT.

**Poziom Chain Reaction**
Wklep MELTDOWN.

**Poziom Countdown**
Wklep BLASTOFF.

**Poziom Equinox**
Wklep VACUUM.

**Upgrade'y wszystkich gadżetów**
Wklep Q LAB.

**Większy magazynek do snajperki**
Wklep MAGAZINE.

**Ulepszone strzałki do pistoletu usypiającego**
Wklep SLEEPY (przeciwnicy po trafieniu strzałka będą dłużej nieprzytomni).

**Opcja Assassination w trybie multi-player**
Wklep TARGET.

**Opcja Demolition w trybie multi-player**
Wklep TNT.

**Opcja Explosive Scenery w trybie multi-player**
Wklep BOOM.

**Opcja GoldenEye Strike w trybie multi-player**
Wklep ORBIT.

**Opcja Protect w trybie multi-player**
Wklep GUARDIAN.

**Opcja Team King Of The Hill w trybie multi-player**
Wklep TEAMWORK

**Opcja Uplink w trybie multi-player**
Wklep TRANSMIT.

**Wszystkie postacie w trybie multi-player**
Wklep PARTY.

**Baron Samedi w trybie multi-player**
Wklep VOODOO.

**Frak Bonda w trybie multi-player**
Wklep BLACKTIE.

**Christmas Jones w trybie multi-player**
Wklep NUCLEAR.

**Goldfinger w trybie multi-player**
Wklep MIDAS.

**Jaws w trybie multi-player**
Wklep DENTAL.

**Max Zorin w trybie multi-player**
Wklep BLIMP.

**May Day w trybie multi-player**
Wklep PHOTON.

**Oddjob w trybie multi-player**
Wklep BOWLER.

**Pussy Galore w trybie multi-player**
Wklep CIRCUS.

**Scaramanga w trybie multi-player**
Wklep ASSASSIN.

**Xenia Onatopp w trybie multi-player**
Wklep JANUS.

## Red Faction 2

**Aby odblokować wszystkie cheaty**, na ekranie z kodami należy wcisnąć - Kwadrat, Kółko, Trójkąt, Kółko, Kwadrat, X, Trójkąt, X.

**Aby odblokować wszystkie normalne opcje** należy wcisnąć – Trójkąt, Trójkąt, X, X, Kwadrat, Kółko, Kwadrat, Kółko.

**Wybór poziomów**
Wklep Kółko, Kwadrat, X, Trójkąt, Kwadrat, Kółko, X, X.

**Niekończąca się amunicja**
Wklep Kwadrat, Trójkąt, X, Kółko, Kwadrat, Kółko, X, Trójkąt.

**Niekończące się granaty**
Wklep Kółko, X, Kółko, Kwadrat, X, Kółko, X, Kółko.

**Super zdrowie**
Wklep X, X, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, Kółko.

**Zombiaki**
Wklep X, X, X, X, X, X, X, X.

**Tryb Reign of fire**
Wklep Trójkąt, Trójkąt, Trójkąt, Trójkąt, Trójkąt, Trójkąt, Trójkąt, Trójkąt.

**Tryb Expert**
Wklep Kwadrat, X, Kółko, Trójkąt, Kółko, X, Sqaure, Trójkąt.

## Men In Black Alien Escape

**Spread**
Na ekranie "Press Start" wklep: L2, R1, Kółko, L2, Dół, Góra, L1, Prawo, Lewo, X. Jeżeli wklepiesz poprawnie, ekran rozbłyśnie.

**Homing**
Na ekranie "Press Start" wklep: Prawo, Góra, Kwadrat, L1, Lewo(2), L1, Lewo, Kółko, Lewo. Jeżeli wklepiesz poprawnie, ekran rozbłyśnie.

**Beam**
Na ekranie "Press Start" wklep: Lewo, Kółko, Trójkąt, Prawo, L1, Kwadrat, Lewo, R1(2), Trójkąt. Jeżeli wklepiesz poprawnie, ekran rozbłyśnie.

**Wszystkie efekty poziomu**
Na ekranie "Press Start" wklep: Lewo, X, Trójkąt, Góra, X, Dół, Kwadrat, L2, Lewo, R2. Jeżeli wklepiesz poprawnie, ekran rozbłyśnie.

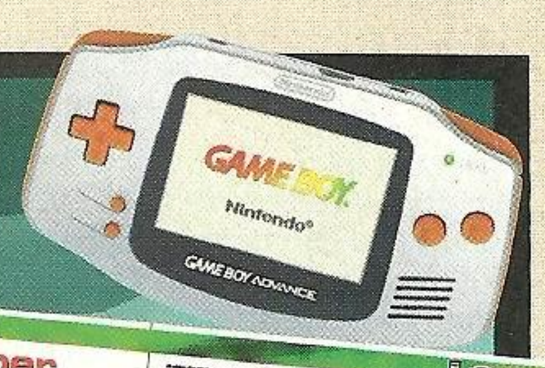
**Boss mode**
Na ekranie "Press Start" wklep: R1, Trójkąt, Dół(2), X, L2, Lewo, Kwadrat, Prawo, Trójkąt, R2, L1.

**Misje treningowe**
Na ekranie "Press Start" wklep: Kwadrat, Góra, L2, Lewo, Trójkąt, X, R2, Kółko, Prawo, R1, Kwadrat, Kółko. Jeżeli wklepiesz poprawnie, ekran rozbłyśnie.

**"Making Of"**
Na ekranie "Press Start" wklep: Kółko, R2, L2, Kółko, Trójkąt, Dół, Kwadrat, X, Prawo, L1, X, Góra. Jeżeli wklepiesz poprawnie, ekran rozbłyśnie.

**Spryciarz**
Jeżeli chcesz być szybszy graj Agentem J.

# POCKET



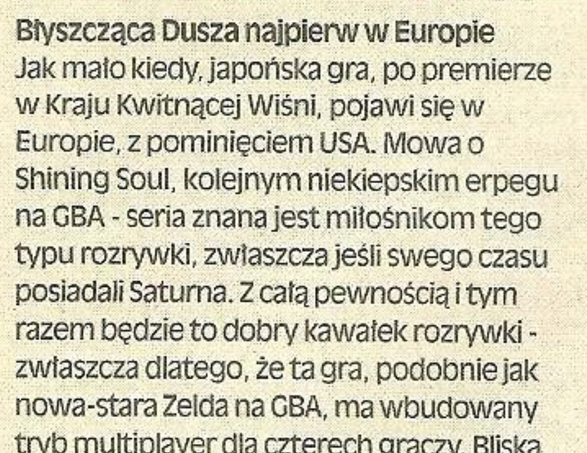
**GameBoy Magazyn zerka na Was z kiosków! W numerze masa fachowych gier, w tym Harry Potter i dwa razy Lord Of The Rings! Mamy także testy bardzo ciekawych akcesoriów do GameBoya Advance - aparatu cyfrowego, tunera telewizyjnego oraz przystawki pozwalającej grać w gry z GBA na telewizorze! Zapraszamy!**

## - news - news - news - news - news -

### Błyszcząca Dusza najpierw w Europie

Jak mało kiedy, japońska gra, po premierze w Kraju Kwitnącej Wiśni, pojawi się w Europie, z pominięciem USA. Mowa o Shining Soul, kolejnym niekiepskim erpegu na GBA - seria znana jest miłośnikom tego typu rozrywki, zwłaszcza jeśli swego czasu posiadali Saturna. Z całą pewnością i tym razem będzie to dobry kawałek rozrywki - zwłaszcza dlatego, że ta gra, podobnie jak nowa-stara Zelda na GBA, ma wbudowany tryb multiplayer dla czterech graczy. Bliska data premiery (luty 2003) cieszy nas bardzo. Chociaż raz to koledzy zza wielkiej wody będą importować gry od nas, a nie odwrotnie!

Aha, info dla zainteresowanych poprzednimi częściami: w Polsce są w zasadzie nie do zdobycia, a na zagranicznych serwisach aukcyjnych osiągają ceny powyżej pięćdziesięciu dolarów. A to i tak duża obniżka w porównaniu z tym, co było jakieś pół roku temu.



### Hity z automatów

THQ rozszalało się i trzaska kolejne tytuły na GBA. Dzięki współpracy z Segą, tym razem zobaczymy Sega Arcade Gallery, czyli składankę gier stworzonych przez samego Suzuki-sana. W jej skład wejdą: After Burner - shooter, Outrun - wyścigi, Space Harrier - kolejny shooter oraz Super Hang-On - wyścigi motocykli.

### Cień pada na GBA

Na szczęście ten tytuł to tylko mój wymysł - nic złego się nie dzieje. No, przynajmniej nic naprawdę złego - a Phantoma, grę przygodowo-zręcznościową, która właśnie zmierza na GBA, ocenimy dopiero po premierze. Tak czy owak, trzeba przygotować się na kolejnego, po Daredevilu i He-Manie, superbohatera na małym ekraniku. Nie wdając się w zawiłości fabuły - Phantom będzie biegać, skakać, tłuc wrogów i podziwiać zróżnicowane krajobrazy. Nad tytułem pracuje 7th Sense, ten sam team, który stworzył dwie niezłe przygodówki na GBC - The Fish Files oraz Addams Family. Miejmy nadzieję, że wyjdzie z tego coś porządnego, ale gra przygodowo-zręcznościowa to termin chyba najczęściej używany we wszystkich dętych zapowiedziach kiepskich gier.

Z ostatniej chwili - mamy pierwsze screeny z gry. Niestety, nie wygląda to najlepiej. Oby to, co pojawi się w sprzedaży, wyglądało choć trochę lepiej, inaczej Phantom nie podbije naszych serc.

### Kolejne dwa tytuły od THQ

Jak już pisałam powyżej - THQ produkuje bardzo dużo na GBA. I dobrze. Teraz planują ustrzelić posiadaczy naszych ulubionych przenośnych konsolek dwoma tytułami. Pierwszy to Jet Grind Radio, znany z Dreamcasta i Xboxa. Niestety, dopóki nie zobaczę screenów, nie umiem ocenić, czy to coś warte - niesamowita grafika była, obok grywalności, największą siłą tego tytułu na DC. Trochę trudno mi uwierzyć, że GBA pociągnie taką grafikę, jaką pamiętam z dużej konsoli, więc jak to będzie wyglądać? No i co z muzyką? Nie da się chyba wetknąć aż tyle na kartridż? Jak tylko czegoś się dowiemy - damy znać.

Drugi tytuł zapowiedziany przez THQ to GT Advance 3: Pro Concept Racing. To już trzecia odsłona bardzo dobrych wyścigów - tym razem do dyspozycji dostaniemy ponad dziewięćdziesiąt wózków spośród tych najbardziej znanych i lubianych - nie licząc concept cars, czyli samochodów istniejących w kilku egzemplarzach pokazowych. Autka można tuningować. Tras będzie ponad czterdzieści, co jest bardzo dobrym wynikiem jak na GBA. Oczywiście, dostępne będą tryby, w których udział weźmie kilku graczy, połączonych kabelkiem.

Najważniejszą wiadomością jest jednak sposób zapisu danych: w odróżnieniu od części pierwszej, która w wersji europejskiej zmuszała gracza do zapisywania na papierze długachnych kodów, ta będzie miała możliwość zapisania stanu gry.

### Exile

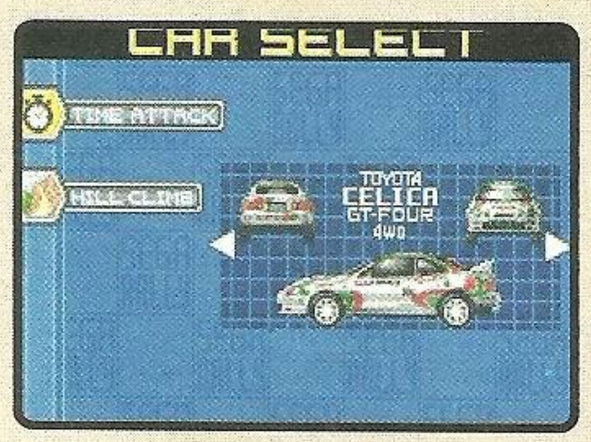
Kto pamięta Loaded i ReLoaded na PSX? Exile będzie, z tego co widzę, bardzo podobne. Totalna młócka, nieskończone zapasy amunicji i jeden cel: zabić wszystko, co się rusza. Takie gry bardzo pomagają rozładować napięcie po ciężkim dniu. Czy jednak, poza jednorazową zabawą, Exile da nam coś jeszcze? Trudno powiedzieć. Jak na razie niewiele wiadomo o tym tytule. Skoro jednak tworzony jest w Europie, jest szansa, że niedługo uda się nam z nim zapoznać - a wtedy możecie oczekiwać recenzji w GameBoy Magazynie.

### I jeszcze jeden wyścig

Tym razem mówię o Sega Rally Championship, które wygląda cudnie - popatrzcie tylko na screeny. Miejmy nadzieję, że długość gry będzie odpowiednia - na Saturnie dawało się ją skończyć w kilka godzin.

### GBA i GCN - więcej gier

Mowa oczywiście o pozycjach wykorzystujących możliwość połączenia tych dwóch konsol. Póki co, nie było takich za



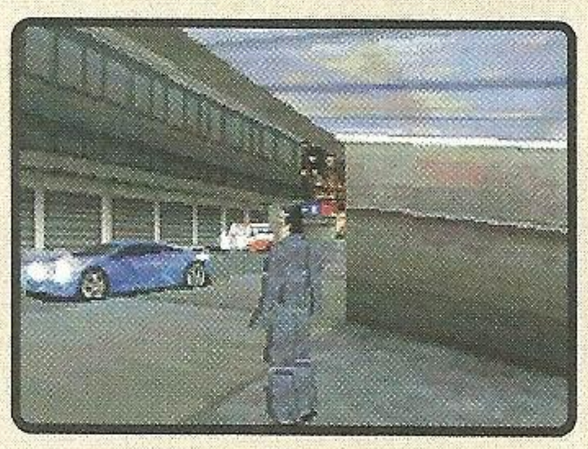

wiele - stworzenie takich "współpracujących tytułów" oznacza podniesienie kosztów powstania gry oraz wydłuża czas jej produkcji, co nie wszystkim się kalkuluje. Teraz jednak zapowiadany jest przełom - na rynek ma trafić wiele tytułów wykorzystujących opcję łączenia GBA i GCN. Dlaczego? Nie wiadomo dokładnie, ale wróble ćwierkają, że Nintendo łaskawie obniżyło koszty tantiem odprowadzanych do ich kiesy za możliwość skorzystania z systemu łączącego konsole. No, ja się im nie dziwię - GBA sprzedaje się lepiej niż dobrze, podczas gdy GCN nie odnosi aż tak spektakularnych sukcesów. Chociaż nie wiem, czy szansa otworzenia sobie dodatkowego poziomu w gierce na GBA będzie dla kogokolwiek wystarczającym bodźcem do zakupu kolejnej konsoli oraz gry do niej.

### Nights!

A skoro już mowa o tytułach wykorzystujących połączenie między GBA a GCN - Japończycy dostali kolejny dodatek do Phantasy Star Online I&II. Po ukończeniu tego dodatku pojawia się możliwość zgrania na GBA mini-gierki o nazwie Nights Score Attack. Oczywiście, zostaje ona umieszczona w pamięci RAM konsolki, więc po jej wyłączeniu zniknie.

### Pełne 3D w akcji

Pomimo paru screenów i filmików, rzekomo skodowanych na GBA, krążących po sieci, nie byłam do końca przekonana o sile małego potworka. Aż do teraz. Sprawdźcie screeny obok - pochodzą z gry Zero Tolerance,



pisanej przez Pocketeers Inc. (dawniej znane jako AGB Games). No dobrze, może to jeszcze nie wygląda jak Vice City na PS2, ale niebezpiecznie zbliża się do tego.

Pocketeers mają w zanadrzu więcej specjałów tego rodzaju - wejdźcie na www.pocketeers.com i sprawdźcie sami. Nie ma co - kolesie nie są słabi. Mieli nawet demo Quake'a na GBA, ze screenami i filmikami, ale zostało zdjęte ze strony, zapewne z powodu użycia zastrzeżonego znaku towarowego.

### Więcej o GB Playerze

Im bliżej premiery tego pożytecznego urządzenia, pozwalającego odpalać gry z wszystkich GameBoyów na GCN, tym więcej się dowiadujemy. Po pierwsze - zestaw będzie zawierać specjalną płytkę bootującą do konsoli. Po drugie - można będzie ustalić kolorystykę ramki otaczającej obraz na ekranie telewizora, całkowicie ją usunąć (chociaż to chyba niedobry pomysł, piksele będą koszmarnie wielkie) albo ustalić czas, po jakim konsola się wyłączy - to coś dla zabieganych rodziców, którzy nie chcą, żeby dzieci spędziły cały dzień grając w te wstrętne gry. Zamiast tego włączą sobie jakiś miły kanał w telewizji i pooglądają na przykład wiadomości z różnych rejonów świata - codziennie trafia się jakaś katastrofa, doskonale pasująca do głównego wydania.

Aha, dobra wiadomość dla wszystkich posiadaczy innych wersji gier niż europejskie - GameBoy Player nie będzie miał blokady regionów, będą na nim działać wszystkie gry. Alleluja!

# Rygar The Legendary Adventure

***Jeśli podczas przygody w świecie Rygara napotkałeś jakieś trudności, to skorzystaj z tego oto poradnika, który dokładnie wyjaśnia gdzie iść i co zrobić, aby nasz dzielny gladiator uratował księżniczkę Harmonię i ocalił cały świat przed zagładą. Zapraszam do lektury.***

***QOORA***

## COLOSSEO

Po krótkiej animacji Rygar ląduje w mrocznym świecie, gdzie musi walczyć o przetrwanie, a przy okazji oswobodzić porwaną przez siły zła księżniczkę Harmonię. Przygodę zaczynamy w starożytnym, zniszczonym Koloseum. Wyjdź przez dziurę w ścianie i idź cały czas korytarzem, aż dotrzesz do dużej sali. Gdy tylko do niej wejdziesz, wszystkie wejścia zostaną zablokowane i otoczą Cię przerośnięte dżdżownice. Kiedy rozprawisz się z bestiami, magiczne zasłony znikną i będziesz mógł przejść dalej. Teraz ruszaj nowym korytarzem, w którym znajdziesz savepoint. Schodami dostaniesz się na pierwsze piętro Koloseum. Na jednym końcu korytarza znajdziesz schody prowadzące na trzecie piętro, a na drugim - wąskie przejście, z którego skorzystasz dopiero posiadając zdolność wślizgu. Na razie ruszaj schodami na drugie piętro. Tam rozbij błyszczącą statuę, w której znajdziesz pożądaną umiejętność. Po tym odkryciu wracaj na pierwsze piętro i za pomocą nowo nabytej zdolności przedostań się do kolejnej sali. Stamtąd schodami na trzecie piętro (drugiego na razie nie sprawdzaj). Przejdź pod spadającymi prasami, aby przestawić magiczną statuę i w ten sposób otworzyć przejście znajdujące się na ominiętym przed chwilą drugim poziomie. Wracaj na drugie piętro i długim korytarzem przejdź do odblokowanych drzwi. Po drodze zmierzysz się z potężnym Cyklopem, więc miej się na baczności. Na chwilę wydostaniesz się na świeże powietrze, ale już za moment znowu wejdziesz do ciemnych korytarzy przez dziurę w ścianie. Teraz skok przez wyrwę w podłodze i przed siebie! W korytarzu obskoczy Cię chmara dżdżownic. Jeśli je zniszczysz, otworzy się przejście na końcu korytarza. Wślizg i jesteś w następnej sali. W korytarzu po lewej znajdziesz statuę, którą musisz przesunąć zaraz po pokonaniu pilnujących jej dżdżownic. Teraz skieruj się do korytarza po lewej i wślizgiem wskocz do komnaty z savepointem. Po wiszącej klatce wydostaniesz się na arenę Koloseum. Czas na rozprawę z pierwszym bossem.

## HEKATONCHIERES

Ożywiona przez krew Tytanów statua wygląda majestatycznie i potężnie, ale nie stanowi wielkiego wyzwania. Atakuj kamiennego konia, unikając ataków mieczem i ognistego oddechu kreatury. Raź wroga z prawej strony, gdyż znacznie łatwiej przeskoczyć nad ostrzem niż nad maczugą przeciwnika. Przy odrobinie szczęścia możesz też wskoczyć na lewą stronę konia i stamtąd beztrosko katować mityczne monstrum.

## MAIN FIELD

Schodami znajdującymi się tuż przed Tobą wbiegnij na górę antycznej budowli. Przy savepoincie skręć w lewo i później dalej na górę. Na samym szczycie skręć w lewo i przeskocz nad rozpadliną. Teraz znajdujesz się na...

## GERYON HILL

Ruszaj śmiało przed siebie, aż dotrzesz do schodów po prawej stronie. Tędy dostaniesz się do starożytnej świątyni. Przy lewej poręczy rozbij ogromne kolumny. Po gruzach przedostań się do kolejnej rzeźby, którą musisz przestawić, aby otworzyć wrota prowadzące na dziedziniec antycznej budowli. Po schodkach zejdź na dół i zajmij się następną statuą. Teraz jedno z przejść na dziedzińcu zostało odblokowane i właśnie tam skieruj swe kroki. Kiedy wejdziesz na spory skwer naszpikowany zniszczonymi kolumnami, ruszaj na wschód i pełnym wyrw traktem dostań się do jeszcze jednej błyszczącej rzeźby. Po jej przesunięciu zniknie bariera na drzwiach po lewej. Możesz wejść do...

## ELYSION SHRINE

Schodami wbiegnij na górę i wybierz drzwi wolne od magicznej bariery. Znowu zmurszałe schody, a potem korytarz ze statuą. Zrób swoje i wracaj do wcześniej zablokowanego przejścia. Za pomocą Diskarmora przewróć kolumny, a następnie przejdź po nich do kolejnej komnaty (wślizg). Wybierz drzwi po prawej i jeszcze raz pokonaj setki schodów, aby dostać się do kolejnego korytarza prowadzącego do jeszcze jednej klatki schodowej (wślizg). Tym razem zejdź na dół i skorzystaj z savepointa. Za drzwiami czeka kolejny boss.

## ICARUS

To tylko wprawka przed prawdziwym wyzwaniem. Zadaj parę celnych ciosów, a Icarus weźmie nogi za pas. Teraz podejdź do emanującego fioletowym światłem podestu i naładuj tarczę magiczną mocą. Dzięki temu zabiegowi możesz otworzyć drzwi, za którymi kozaczy prawdziwy twardziel...

## SPHINX

W tej walce musisz wykazać się niezłym refleksem i dużą determinacją. Biegaj dookoła komnaty, unikając kul energii wysyłanych przez egipską kreaturę, a gdy tylko bestia zejdzie na ziemię, podbiegaj i ładuj najdłuższe combosy. W pewnej chwili Sphinxa otoczy ciemna aura. Oznacza to, że Twój wróg przygotowuje właśnie laserowy atak. W tym momencie podbiegnij jak najbliżej i przywołaj Cerbera. Strażnik Hadesu zniweluje atak przeciwnika i odbierze mu całkiem sporo energii. Potem znowu combo i... tak w kółko. Po wygranej walce otrzymasz Diskarmor Niebios. Kiedy opuścisz salę, czeka Cię mała niespodzianka...Nie, nie Britney w bikini. Coś znacznie lepszego. Sphinx. Hehe, jeszcze raz trzeba zmierzyć się z tym monstrum, które teraz zmieniło nieco oblicze i nie jest już tak upierdliwe. Po każdej celnej serii, którą zadasz, Sphinx teleportuje się w inne miejsce planszy i atakuje kulami energii. Bez problemu powinieneś nad nimi przeskoczyć i znowu zadać wrogowi kilka bolesnych ciosów. Aha, wolno lecące kule możesz zablokować tarczą.

## GERYON HILL

Ponownie znajdziesz się na dziedzińcu świątyni. Krótka animacja pokaże Ci przejście pod kamienną kopułą, do którego powinieneś się udać. Wybierz schody przy savepoincie i biegnij w kierunku wskazanej miejscówki widocznej w oddali. Naładuj Heavenly Diskarmor i otwórz przejście prowadzące do...

## POSEIDONIA SHRINE

Przejdź przez zanurzone w wodzie ruiny, po czym skręć w prawo. Za małym wodospadem ukryte jest przejście prowadzące do kamiennej statuy. Kiedy przesuniesz posąg, otworzy się przejście w Heaven Room. Teraz zeskocz z litego bloku i schodami wejdź do świątyni. Zachodni korytarz stoi przed Tobą otworem. Tędy dostaniesz się do Sun Room, ale na razie nie będziesz mógł pokonać przepaści, jaka wyłoni się na końcu korytarza. Wobec tego zeskocz na dół i dokładnie spenetruj wejście po lewej. Używając wślizgu przejdziesz przez kilka komnat, aż znajdziesz się w Tower of the Sun. Rozbij ołtarz, a następnie opuść komnatę. Ups, właśnie uruchomiłeś mechanizm obronny świątyni. Z sufitu zaczną spadać ogromne ramy najeżone tysiącami kolców, więc lepiej weź nogi za pas. Aby uciec, musisz rozbijać ściany blokujące Ci drogę. W końcu dotrzesz w bezpieczne miejsce, a podnoszący się poziom wody wyniesie Cię na poziom Komnaty Słońca. Teraz możesz bez problemu przejść dalej do Hall of the Sun, gdzie znajdziesz kolejną statuę do przesunięcia. Najpierw jednak rozpraw się z kilkoma strażnikami. Ok, drugie (wschodnie) wejście w głównym holu świątyni czeka na Twoją wizytę. Krętym korytarzem dotrzesz do Moon Room. Zeskocz na dół i skorzystaj z bogato rzeźbionych drzwi. Od księżniczki Harmonii dostaniesz chyba najfajniejszego Diskarmora w grze – Sea Diskarmor. Wróć teraz do Sun Room i ponownie zeskocz na dół. Teraz w wąskim korytarzu odsłoniło się wejście prowadzące do podestu emanującego błękitną energią. Naładuj tam Sea Diskarmora i za pomocą tarczy zdejmij barierę z wejścia znajdującego się w pobliżu. To przejście zaprowadzi Cię do Hall of the Sun. Po kamiennych blokach dostaniesz się do następnego podestu, przy którym musisz naładować Sea Diskarmora. Teraz powinieneś spokojnie otworzyć drugie wrota w Hall of the Sun. Za nimi znajdziesz bardzo przydatną umiejętność – zaczepianie się Diskarmorem o błyszczące punkty lewitujące w powietrzu. Dzięki niej żadna rozpadlina nie będzie już stanowić dla Ciebie przeszkody. Czas na ponowną wizytę w Moon Room. Tym razem nie skacz na dół, ale wykorzystaj nową umiejętność, aby dostać się do Hall of the Moon. Po skałach przylegających do ściany dostaniesz się do podestu. Naładuj Sea Diskarmora i otwórz jedyne przejście w sali. Potem wskocz po lewitujących stopniach na wyższy poziom świątyni. Za przeźroczystą zasłoną kryje się morska bestia...

## CETUS

Walka nie jest zbyt trudna. Kiedy potwór zatrzyma się, ładuj combosy ile sił w palcach. Jeśli zauważysz, że kreatura zaczyna kumulować energię, zaatakuj ze zdwojoną siłą. Dzięki temu przerwiesz niszczący atak wroga. Po kilku celnych trafieniach przeciwnik podniesie swój potężny korpus i zanurkuje. Wówczas uciekaj w głąb ekranu rozbijając od czasu do czasu kamienie blokujące drogę. Kiedy potwór znowu się zatrzyma, powtórz atak. Stosując tę taktykę, dość szybko powinieneś uporać się z Cetusem.

## LABYRINTHOS PALACE

Ech, piękna plaża i zachód słońca. Nie czas jednak na podziwianie widoków. Trzeba nieustannie brnąć do przodu, aby ocalić zagrożoną księżniczkę. Wejdź do labiryntu i zniszcz kolumny po lewej stronie. W ten sposób utorowałeś sobie drogę do statuy. Po jej przesunięciu będziesz mógł skorzystać z przejścia na środku komnaty. Po gigantycznych stopniach zejdź na dół i wejdź do komnaty, w której znajdziesz kolejną umiejętność. Pozwala Ci ona korzystać z czerwonych lewitujących punktów, a tym samym dostawać się do wysoko położonych miejsc. Skorzystaj z nowej zdolności, aby wskoczyć na kamienną płytę nad Tobą. Używając Diskarmora jak lassa dostaniesz się do lśniącej statuy. Przestaw ją i zeskocz na dół. Otworzyło się przejście w ścianie, przez które wejdziesz do...

## LABYRINTH TOWER

Idąc przed siebie natkniesz się na posąg, który trzeba przesunąć. Potem wskocz do dziury w posadzce i niszcząc ściany biegnij do przodu. Tędy dotrzesz do Right Tower. Omiń drzwi w drugiej komnacie i w ostatniej sali załatw strażników. Przesuń posąg i skorzystaj z drzwi, które przed chwilą ominąłeś. Tędy dostaniesz się do Left Tower. Platformy doprowadzą Cię do posągu. Przesuń go i zeskocz na dół. W ścianie znajdziesz przejście. Wejdź do maszynowni i używając czerwonych punktów, grzej na szczyt wieży. Tam przeskocz nad laserem i wejdź do komnaty. Skacząc po unoszących się kamieniach dojdziesz do komnaty z jeszcze jednym posągiem. Naturalnie przesuwasz go i używasz drzwi, aby dostać się do następnej wieży. Na miejscu ładujesz Sea Diskarmor i przechodzisz do sąsiedniej komnaty. Odblokuj przejście i wejdź do sali z posągiem pilnowanym

przez kilka kreatur. Rozpraw się z nimi i przestaw posąg. Teraz przejście obok i znowu dzięki czerwonym punktom i Diskarmorowi lądujesz na szczycie wieży. Unikając wirujących ostrzy dostań się na koniec gzymsu i przestaw posąg. Wróć do miniętych drzwi i skorzystaj z nich. Jeszcze tylko parę skoków i jesteś na ostatnim poziomie wieży. Na końcu korytarza wślizg i przestawienie posągu. Po tej czynności wróć do miniętych drzwi, które zaprowadzą Cię do następnego bossa. Tym razem jest to...

## MINOTAUR

Potwór ma ogromną tarczę, więc może być problem z celnym trafieniem. Staraj się zachodzić bestię z boku i razić krótkimi combosami. Czasami, nawet jeśli trafisz w puklerz, cios wejdzie. Prawie wszystkie ataki Minotaura możesz zablokować, a tylko niektóre potrafią Cię zastaggerować. Kilka takich podejść poprzedzonych częstym blokowaniem i monstrum będzie gryźć piach. Po wygranej walce wejdź na kładkę, która zabierze Cię na...

## MT. OTHRYS

Kamiennymi półkami dostaniesz się na górę. Tam idź przed siebie, aż „stracisz grunt pod nogami". Załatw ogniste dżdżownice i idź naprzód. Dojdziesz do czterech półek skalnych, które zaprowadzą Cię do kolejnej ścieżki na zboczu góry. Idąc tą trasą znowu zostaniesz zaatakowany przez krwiożercze stwory. Rozpraw się z nimi i dalej przed siebie. Zniszcz gigantyczne głazy na swej drodze i rozpraw się z kolejną zasadzką. Ok, możesz iść dalej. Kiedy miniesz przejście wykonane w litej skale, zeskocz na dół i skorzystaj z portalu. Wróciłeś na Main Field. Biegnij przed siebie, a na końcu ścieżki zniszcz gruz zawalający drogę. Teraz zawróć i zniszcz jedną z kolumn po lewej stronie - za nią kryje się podest, gdzie naładujesz Sea Diskarmor. Następnie biegnij wcześniej utorowaną sobie drogą, aż dotrzesz do paru porośniętych trawą półek skalnych. To droga do zablokowanego przejścia. Użyj naładowanego Sea Diskarmora i śmiało grzej dalej. Znajomą Ci już trasą przejdź do kamiennej kopuły i skorzystaj z czerwonego punktu, aby dostać się na półkę skalną. Droga ta zaprowadzi Cię na szczyt góry, gdzie znajdziesz jeszcze jedną przydatną zdolność. Możesz teraz wykonywać naskok i w ten sposób naciskać specjalne, kamienne podesty. Użyj tej zdolności w drodze powrotnej z góry, w celu zniszczenia ogromnych bloków torujących przejście. Skorzystaj z czerwonego punktu pomiędzy dwiema kolumnami, aby zejść z góry. Teraz musisz wracać portalem z powrotem na Mt. Othrys. Przewróć kolumnę znajdującą się tuż obok i przejdź po niej. Cofnij się do miejsca, gdzie wcześniej widziałeś kamienne podesty, ale nie mogłeś ich użyć. Podest, który musisz nacisnąć, znajduje się w pobliżu skalnej bramy, z której już korzystałeś. Uruchom podest i wskocz do piekielnej dziury. Wylądowałeś w legowisku ognistego węża zwanego...

## RED BOA

Jeden z łatwiejszych bossów. Uważaj aby nie wpaść do lawy, a kiedy monstrum wychynie z ukrycia, podbiegnij jak najbliżej jego korpusu i atakuj ile wlezie. Jeśli stoisz dostatecznie blisko obłego ciała węża, nie będzie on w stanie trafić Cię swym atakiem. Parę takich akcji i Red Boa jest sztywny. Teraz po skałach wystających z lawy przejdziesz następnej części góry. Na końcu drogi zapamiętaj grę i wejdź do jaskini, w której gospodarzem jest...

## CENTAURUS

Tutaj obowiązuje podobna strategia jak w przypadku węża. Podbiegaj jak najbliżej mitycznej istoty i ładuj combosy. Wówczas strzały, którymi Centaur szyje z łuku, nie powinny Cię trafić. Sprawa się komplikuje, gdy potwór straci sporo energii. Wtedy nie zatrzymuje się już na którymś końcu planszy, ale cały czas biega i pruje świetlnymi pociskami. Powinieneś cały czas być w ruchu. Najlepiej biegaj za Centaurem i gdy ten na chwilę się zatrzyma – atakuj. Potem znowu bieg, uniki, atak i... po wszystkim. Odsłoniętym wyjściem przejdziesz do kolejnej części góry. Wskocz do dziury i spójrz na popękaną ścianę naprzeciwko Ciebie. To wejście do trzydziestopoziomowego podziemia zwanego Necromandia, gdzie możesz zdobyć kupę cennych przedmiotów. Wejdziesz tu dopiero, gdy zdobędziesz zdolność uderzenia z barku. Teraz ruszaj przed siebie. Po scence znajdziesz się w jeszcze innym miejscu góry. Skieruj się na lewo, a potem półkami skalnymi na wyższy poziom. Później parę skoków i znajdujesz się na schodach sporej budowli. Wejdź na krąg znajdujący się wewnątrz niej. Zostałeś przeniesiony do pięknego miejsca o nazwie...

## ARCADIA

Skacząc po ruchomych, szybujących platformach, dostaniesz się do ogromnego zamku unoszącego się ponad chmurami. Przez mały dziedziniec przejdź do głównej części ruin. Idąc przed siebie dotrzesz do miejsca, gdzie będziesz musiał użyć Diskarmora w celu dostania się na wyższy poziom. Skorzystaj z żółtego punktu i Diskarmora, aby pokonać niewielką rozpadlinę. Po chwili ujrzysz monumentalne schody prowadzące do kolejnego bossa, ale na razie omiń je i idź wciąż przed siebie. Dotrzesz do fragmentów jakiejś starożytnej maszynerii. Skacząc po maszynie i głazach dotrzesz do wąskiej szczeliny w ścianie. Jeden wślizg i stoisz oko w oko z ogromnym Cyklopem. Zabij go, aby odblokować wyjścia z komnaty. W sąsiedniej sali zdobędziesz zdolność przesuwania ogromnych skrzyń. Teraz, kiedy skompletowałeś wszystkie umiejętności możesz próbować wrócić do wcześniejszych lokacji, aby odkryć parę sekretów. Najpierw jednak proponuję wrócić do ominiętych schodów i rozprawić się ostatecznie z panem o ksywce...

## ICARUS

Nie da się ukryć, że to jedna z najcięższych walk w całej grze. Kluczem do zwycięstwa jest umiejętne użycie odpowiedniego Diskarmora w odpowiednim momencie. Zwróć uwagę na to, iż czasami Icarus porusza się w swego rodzaju mgiełce. Kolor mgły otaczającej Icarusa mówi Ci, który Diskarmor jest w tej chwili bezużyteczny. Dlatego musisz nauczyć się szybko zmieniać tarcze w zależności od koloru mgły spowijającej ciało wroga. Jeśli masz już przygotowaną odpowiednią tarczę, blokuj ataki Icarusa i czekaj aż się odsłoni, bo wtedy najłatwiej sprzedać mu małą serię. Ogólna strategia polega więc na szybkim blokowaniu i kontrataku. Możesz zablokować wszystkie ciosy Icarusa za wyjątkiem kuli energii i uderzeń z góry. Jeśli zobaczysz, że przeciwnik unosi się w powietrze, postaraj się zaaplikować mu jakieś przyzwanie, co sprowadzi go do parteru i zapobiegnie atakowi.
Po rozprawieniu się z wypaczonym wcieleniem Arystotelesa przesuń skrzynię przed Tobą i wejdź w świetliste wrota. Po dość ciekawej scence spotkasz się z jeszcze jednym bossem. Tym razem jest to smok o pięciu szyjach z dziecięcymi główkami. A nazywa się...

## TYPHON

Ta walka również nie należy do najprostszych, tym bardziej, że prawdopodobnie jesteś nieco osłabiony po spotkaniu z Icarusem. Przede wszystkim powinieneś unikać ognistych kul, którymi pluje pięciogłowy gad. Łatwo przewidzieć, która głowa i w jakim momencie będzie ziać ogniem, gdyż najpierw zanurzy się ona w lawie, a potem dookoła paszczy pojawi się czerwona poświata. Dużo skacz unikając strzałów i właśnie z wyskoku atakuj te głowy, które są w Twoim zasięgu. To najprostsza recepta na sukces.
Kiedy smok już zginie, znowu pojawisz się na...

## MT. OTHRYS

Biegnij przed siebie i przesuń skrzynię znajdującą się przed Tobą. Teraz możesz albo odwiedzić Necromandię w celu podpakowania postaci przed finałowymi walkami, albo od razu ruszać na górę po skalnych półkach.
Przesuń kolejną skrzynię i znajdź bramę prowadzącą do najmroczniejszego miejsca w całej mitologii. A miejscem tym jest...

## TARTAROS

Po paru krokach natkniesz się na grupę piekielnych dżdżownic. Załatw je, a dalsza droga stanie otworem. Teraz biegnij przed siebie i za każdym razem rozprawiaj się z maszkarami, aby otwierać sobie kolejne przejścia. Na końcu piekielnej ścieżki znajduje się komnata, a w niej...

## MINOTAUR

Postępuj dokładnie tak samo, jak przy pierwszym z spotkaniem z potworem. Tym razem pewnym utrudnieniem jest fakt, że Minotaur jest niewidzialny. Bestia wygląda trochę jak Predator w kamuflażu termicznym, więc już po chwili powinieneś przyzwyczaić się do nowego oblicza bestii i bez problemu rozpoznawać jej ruchy.
Po wygranej walce wejdź do rozdziawionej paszczy i staw czoła pani o imieniu...

## ECHIDNA

Aby zadać jakiekolwiek obrażenia potworowi, musisz najpierw go unieruchomić. Najlepiej do tego nadaje się Siren z Sea Diskarmora. Teraz uderzaj w pysk bestii najdłuższym combosem. Kiedy stwór się ocknie, powtórz akcję kilka razy, aż stracisz całą Icol. W celu uzupełnienia many poczekaj, aż Echidna wypuści kilka pająków, po czym je zabij. Z ich truchła uzyskasz niezbędną Icol.

## MYSTIC STONES & CHUNKS OF FUTURE

Podczas gry niszcz wszystkich wrogów, kamienie, kolumny i inne elementy otoczenia. W ten sposób odkrywasz Mystic Stones, których w grze jest 25. Aby zdobyć je wszystkie, musisz przejść grę na każdym poziomie trudności. Poza tym, niektóre ruiny kryją w sobie specjalne tabliczki zwane Chunk of Future, dzięki którym skompletujesz wszystkie kawałki muzyczne, filmiki i obrazki z galerii.

**DODATKI**
**Statystyki** – po przejściu gry wszystkie statystyki Rygara wraz z Mystic Stones zostaną zachowane, więc jeśli rozpoczniesz nową grę, gladiator będzie miał znacznie ułatwione zadanie.
**Guitararmor** – aby używać tej broni przejdź podziemia Necromandii i zapamiętaj grę. W celu uaktywnienia nowego oręża przytrzymaj R1, kiedy na ekranie, gdy pojawi się napis Tecmo.
**Pizzadiskarmor** – aby używać tarczy – pizzy przejdź grę na którymkolwiek poziomie trudności. Następnie przytrzymaj L1, gdy na ekranie, kiedy pojawi się napis Tecmo.
**Rollerarmor** – przejdź podziemia Necromandii na poziomie trudności Hard. Przytrzymaj R2, kiedy na ekranie pojawi się napis Tecmo.
**Udonarmor** – przejdź podziemia Necromandii na poziomie trudności Legendary. Przytrzymaj L2, gdy na ekranie pojawi się napis Tecmo.
**Hamburgerarmor** – ukończ grę (włączając w to Necromandia Cave) na poziomie trudności Hard, uzyskując ranking A.
**Poziom trudności Easy** – zgiń trzy razy pod rząd.
**Poziom trudności Hard** – przejdź grę na poziomie Normal.
**Poziom trudności Legendary** – przejdź grę na poziomie trudności Hard.
**One World Mode** – przejdź grę na którymkolwiek poziomie trudności.

Uważaj na czarne kręgi i ciemny dym, które stanowią podstawowe ataki wroga. Kiedy zaatakuje, biegnij po prostu w przeciwległy róg planszy. W kokonach zalegających komnatę znajdziesz ambrozję i kielich ze zdrowiem. Radzę je zachować na koniec walki, gdyż zaraz potem przyjdzie Ci się zmierzyć z autorem całego zamieszania, znanego wszystkim jako...

## CRONUS

Trudna sprawa. Przez większość walki Cronus będzie się unosił nad ziemią, toteż będziesz musiał atakować z wyskoku. Gdy zobaczysz, że władca Hadesu szykuje się do uderzenia, podbiegnij i przerwij jego atak, przywołując którąś z bestii zaklętych w Diskarmorze. Jeśli trafisz, Cronus obniży nieco loty, a Ty będziesz mógł uderzyć go kilkoma bezpośrednimi ciosami. Ataków wroga unikaj biegając i skacząc, gdyż niewiele z nich da się zablokować.
Jeśli zdołałeś pokonać Cronusa, możesz się rozkoszować zakończeniem gry. A potem wszyscy żyli długo i szczęśliwie...

# FIGHT CLUB

***Witamy ponownie. Jak zwykle FC jest wypchany po brzegi. Premiera bardzo oczekiwanego fightera – MK: DA to dla nas wszystkich duże wydarzenie. Spodziewajcie się, że w najbliższej przyszłości nasz kącik będzie pękał w szwach. A to za sprawą premier kolejnych fighterów, ale dziś jeszcze nie będziemy niczego zdradzać. Mamy dla Was trochę newsów, kolejną część fachowego opisu do VF 4 (jak zwykle od Qoory), oraz najważniejsze informacje dotyczące nowego Mortala.***

***OG & Qoora***

## VF Evo na PS2!!!

Posiadacze PS2 dostaną w swoje łapki jeszcze lepszego VF4. Oto garść szczegółów. Po pierwsze, w grze znajdzie się miejsce dla dwóch nowych wojowników, o których już wiecie, jeśli czytaliście poprzednie Fight Cluby. Mowa o Bradzie i Gohu. Po drugie, będą nowe przedmioty. Po trzecie, nowe poziomy, a stare zostaną zmienione. Dodatkowy tryb gry nosi nazwę „Quest Mode" i polega oczywiście na podróży i pojedynkowaniu się. Ale najśmieszniejsze jest to, dokąd podróżujemy. Otóż podczas wojaży odwiedzamy największe salony z automatami i wyzywamy innych graczy na pojedynki. Później będzie możliwość wzięcia udziału w turniejach, aż w końcu zdobędziemy tytuł najlepszego gracza w kraju. Oponenci, podobnie jak Kumite w VF4, będą wirtualnym odzwierciedleniem prawdziwych japońskich graczy. Czyżby był to kolejny substytut mający zastąpić VFNet? Podobno ma być usprawniony trening. Dodatkowo, poprawiona zostanie prędkość doładowywania danych – do takiej, jak w wersji arcade. Premiera będzie miała miejsce trzynastego marca 2003 r. W Japonii oczywiście. Czekamy z zapartym tchem.

## Kolejny turniej

Super Battle Opera jest sponsorowanym przez Enterbrain (to ci goście od Fighter Maker 2) narodowym turniejem przeprowadzanym w Japonii. Ale dwa miejsca w ścisłym finale są zarezerwowane dla cudzoziemców. Właściwie to bardziej ciekawostka, bo tak naprawdę szansę mają tylko goście z USA, ale dobrze, że zaczyna się coś dziać na polu międzynarodowych zawodów.

## Cosplay One More Time

Fotka, którą wydrukowaliśmy w jednym z ostatnich FC, wzbudziła Wasze żywe zainteresowanie. Nie pozostaje nam zatem nic innego, jak puścić jeszcze kilka. Jak macie ochotę na jeszcze, to śmiało atakujcie. Może się ugniemy. Hehehe.

## GG & SC

Doszły nas wieści, że w Japonii nowa odsłona Guilty Gear pod względem popularności ustępuje tylko VF Evo, które od swojej premiery dzierży palmę pierwszeństwa. Co w takim razie z Soul Caliburem 2? Jak na razie ma się dobrze, ale jest jeszcze testowany w salonach. Od października bowiem znajduje się tam wersja D tego automatu. Kiedy w końcu SC 2 wyląduje w naszych domach? Nie wiemy, ale lepiej żeby nie zawiódł.

## Mortal Kombat DA

Przed Wami opis najważniejszych sekretów do MK: DA. Skonstruowałem go tak, aby można było się przez niego łatwo przebić i szybko znaleźć potrzebną informację. Do dzieła!

## Fatality

Spis ciosów macie w grze, więc nie będę ich tu podawać. Na razie wypiszę tylko Fatality. Aby kombinacje zadziałały, musisz stać po lewej stronie ekranu. Przyciski geometryczne są standardowymi ustawieniami gry. Posiadacze Xboxa niech przekształcą: Trójkąt - Y, Kółko - B, X- A, Kwadrat - X.

Lewo - L
Prawo - P
Góra - G
Dół - D

L1 – zmiana stylu
R1 – specjalna technika
R2 – blok

**Bo' Rai Cho**: Big Flop - L L L D G Kółko
**Cyrax**: Saw Slicer - P P G Trójkąt
**Drahmin**: Iron Blow - L P P D X
**Frost**: Freeze Half - P L G D Kwadrat
**Hsu Hao**: Laser Burn - P L D D Trójkąt
**Jax**: Leg on Ya - D P P D Trójkąt
**Johnny Cage**: Brain Taker - L P P D Trójkąt
**Kenshi**: Kinetic Crush - P L P D X
**Kano**: Open Heart Sur. - P G G D Kwadrat
**Kitana**: Kiss of Bloom - D G P P Trójkąt
**Kung Lao**: Morning Headache - D G L X
**Li Mei**: Front Kick - P P D P Kółko
**Nitara**: Blood Sucker - G G P + Kwadrat
**Mavado**: Kick Basher - L L G G Kwadrat
**Quan Chi**: Neck Stretcher - L L P L X
**Scorpion**: Brain Spear - L L D L + Kółko
**Sonya**: Kiss of Vomit - L P P D Trójkąt
**Shang Tsung**: S. Lifting - G D G D Trójkąt
**Sub-Zero** : Skeleton Extract - L P P D + X
**Raiden**: Electroduction - L P P P X
**Reptile**: Acidic Wash - G G G P X

## Krypta

W krypcie są 676 trumny. Prawie każda zawiera jakiś bonus: ukrytą postać, nowy kostium lub arenę. W trumnach, których nie opiszę, znajdują się rysunki bądź monety. Ten krótki poradnik ma za zadanie pomóc Wam znaleźć wszystkie wartościowe przedmioty bez przeglądania wszystkich trumien. Aby otworzyć daną trumnę, należy posiadać wymaganą ilość kasy w określonym kolorze. Jest sześć kolorów monet: Sapphire (niebieskie), Gold (złote), Platinum (platynowe), Onyx (szare), Jade (zielone), Ruby (czerwone).

## Ukryte postacie

Po otworzeniu właściwej trumny i odnalezieniu ukrytej postaci, stanie się ona grywalna.

**Blaze**: PN - 684 Onyx
Aby go odblokować, należy ukończyć Konquest. Wybieramy go, podświetlając Raidena i wciskając dół + Start.
**Cyrax**: CN - 3003 Platinum
**Drahmin**: UR - 6500 Sapphire
**Frost**: IV - 208 Ruby
**Hsu Hao**: MW - 3317 Jade
**Jax Briggs**: SA - 3780 Ruby
**Kitana**: KI - 2931 Sapphire

**Mokap**: YP - 511 Gold Koins
Aby go odblokować, należy ukończyć Konquest. Wybieramy go, podświetlając Cyraxa i wciskając dół + Start.
**Nitara**: TI - 4022 Gold
**Raiden**: XG - 3116 Jade
**Reptile**: LL - 3822 Gold

## Drugie wdzianko

Każdy bohater ma alternatywny strój. Wybieramy je, wciskając Start.
**Bo' Rai Cho**: PH - 1200 Onyx
**Cyrax**: ZW - 1485 Sapphire
**Drahmin**: SW - 1152 Jade
**Frost**: UB - 1261 Gold
**Hsu Hao**: QX - 1518 Jade
**Jax Briggs**: ZM - 1410 Ruby
**Johnny Cage**: DK - 1460 Ruby
**Kano**: BD - 1520 Sapphire
**Kenshi**: YM - 1435 Platinum
**Kitana**: BQ - 1327 Gold
**Kung Lao**: YJ - 1208 Ruby
**Li Mei**: KX - 1406 Sapphire
**Mavado**: RD - 1455 Jade
**Nitara**: AR - 2206 Jade
**Quan Chi**: AA - 1556 Gold
**Raiden**: JR - 1685 Ruby
**Reptile**: XO - 1736 Sapphire
**Scorpion**: UH - 1660 Jade
**Shang Tsung**: ML - 1170 Gold
**Sonya Blade**: SH - 1834 Ruby
**Sub-Zero**: YA - 1999 Sapphire

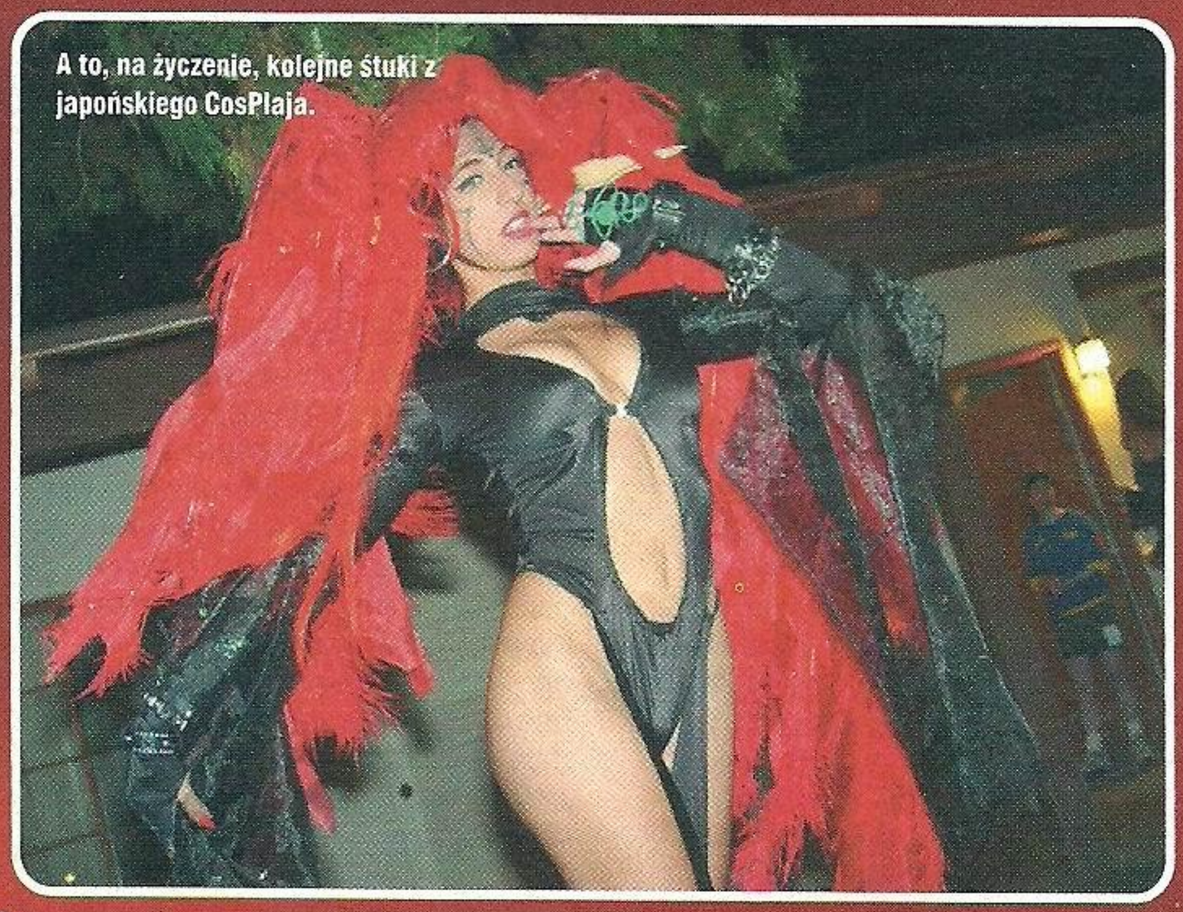
## Ukryte areny

Po wykupieniu można je wybierać w VS wciskając R1. Pojawiają się też czasami w Arcade.
**Dragonfly**: WT - 1400 Jade
**House of Pekara**: HP - 2093 Onyx
**Lava Shrine**: II - 1843 Gold
**Moloch's Lair**: ZD - 98 Ruby
**Nethership**: DS - 1427 Ruby
**Palace Grounds**: KR - 4222 Sapphire
**Sarna Ruins**: PW - 2006 Sapphire

## Filmy

Można je po odblokowaniu obejrzeć w Kontent.
**Baraka's Demise**: XW - 96 Ruby
**Blade Arena Test**: OY - 218 Sapphire
**Cave Arena Concept**: Dw - 157 Ruby
**Cooking With Scorpion**: UI - 270 Platinum
**Dragonfly Test**: KC - 292 Gold
**Early MKDA Promo**: FL - 264 Sapphire
**Facial Animation Test**: ZG - 201 Onyx
**Ice Palace Test**: HT - 462 Jade
**MK4 Arena Concept**: QD - 268 Sapphire
**MK Gold Endings**: IY - 281 Onyx
**Sarna Ruins Test**: ST - 153 Jade
**Scorpion Cloth Test**: DL - 230 Platinum
**Scorpion Goes Back to Hell**: CX - 203 Gold
**Senate of the Elder Gods Test**: AV - 497 Ruby
**Swamp Bird Test Video**: RF - 135 Jade
**Wu Shi Academy Test**: LK - 268 Onyx

See ya next time!



A to, na życzenie, kolejne sztuki z japońskiego CosPlaja.

## LION RAFALE

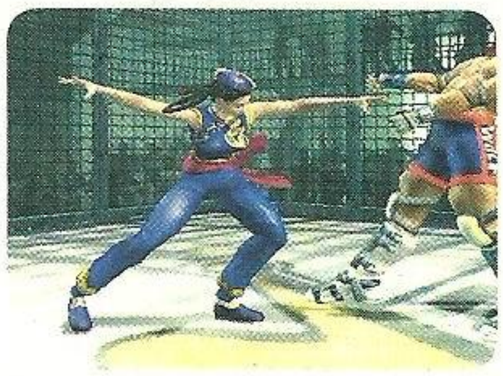
We Francji też potrafią walczyć, czego najlepszym dowodem jest Lion Rafale, jedna z szybszych postaci w VF4. Lion nadrabia szybkością małą moc wyprowadzanych ciosów. Odpowiednio miksując błyskawiczne ataki z dystansu można bardzo skutecznie kasować energię przeciwnika i wypracować ładne sytuacje do juggli. Polecam szybkie, krótkie ataki w połączeniu z rewelacyjnymi unikami Liona, które z pewnością nie raz ustawią Cię za plecami wroga i wystawią go na Twą mocarną kontrę.
Podstawowe kombosy - P, P, P oraz P,P, t + P i P, P, d + P są szybkie, ale tylko ostatni z nich ma praktyczne zastosowanie, gdyż trzeci cios jest podcinką. Pierwsza kombinacja raczej nikogo nie zaskoczy, a po zablokowaniu daje Ci spore opóźnienie, więc nie radzę jej nadużywać. Najlepiej nie ryzykować i wsadzać je tylko w jugglach. Z kolei p, p + P to świetny atak staggerujący przeciwnika nawet bez countera. Właśnie na tego typu ciosach powinieneś opierać swą grę, jeśli chcesz wygrywać Lionem. A zapewniam Cię, że ma on ich całkiem sporo. Tej techniki używaj raczej z większej odległości, ponieważ cios nie należy do najszybszych, ale za to ma spory zasięg. Polecam też t + P, P, czyli bardzo szybkie obrotowe pięści, wyśmienicie nadające się zarówno do juggli, jak i do zdezorientowania przeciwnika. Kombinację tę można przedłużyć przez K, chociaż przydatność ostatniego ciosu jest raczej wątpliwa. T, dp + P to cios o

ogromnym zasięgu, toteż możesz go odpalać bez większego ryzyka. Cios jest bezpieczny, tym bardziej, że Rafael schyla się podczas jego wykonywania i żadne wysokie ataki nie są w stanie mu zagrozić. Jedyna wada to mała szybkość ciosu. Drugi cios kombinacji dp + P, P przewraca przeciwnika, jeśli trafi czysto i daje możliwość jakiegoś dłuższego juggla. Oba ciosy idą na mid. Inną ciekawą kombinacją jest dt + P, P. Wygląda dość niepozornie, ale nie należy jej lekceważyć. Są to dolne ciosy bardzo przydatne do pokingowania blisko stojącego oponenta. Główną ich zaletą jest jednak to, że jest to jedna z tych kombinacji, które bardzo często siadają na jugglowanego przeciwnika znajdującego się już przy samej ziemi. Wiele ciosów w VF4 pokrywa się u różnych postaci. Dotyczy to np. podcinki d + K, K - z tą jednak różnicą, że u Francuza jest ona znacznie ciekawsza niż u innych fighterów. Raz, że jest bardzo szybka i siądzie w 90% juggli, a dwa, że drugi cios przewraca stojącego wroga i pozwala na jakiś konkretny follow – up. Co więcej, zamiast drugiego K możemy wrzucić K + G i otrzymamy silnego kopniaka na górę. Kombinacja g + K, K wybija przeciwnika w powietrze. Do juggla wybija już pierwszy cios na mid (drugi jest na high), dlatego stosujcie tylko pierwszy kopniak, a następnie opracujcie jakieś ładne combo. Aha, jak z większością obrotowych kopniaków, można go uniknąć tylko przez SS w jedną stronę. Wniosek – używać jak najczęściej. Do ładnego juggla może się też przydać P + K, chociaż szkoda, że na blok cios ten nie wywołuje żadnego staggera. Mimo wszystko, jego duża szybkość i mnogość kontynuacji dostępnych po trafieniu czynią z niego całkiem przydatne zagranie. Równie pożyteczną akcją jest d + P + K na low, które co prawda nie przewraca wroga, ale rozbija atak i pozwala na jakąś szybką akcję. Natomiast nie widzę szczególnych zalet zagrania p + P + K, K, czyli ręka i noga na mid. Już lepiej wykonać tylko pierwszą jego część, co ustawi Liona plecami do przeciwnika. Wówczas można wyrzeźbić jakiś ciekawy atak, gdyż Rafale ma sporo możliwości z tej pozycji. Szybka seria t, p + P + K, P, P to doskonały składnik potężnego juggla, lecz również dobre rozwiązanie w walce blisko przeciwnika. Zwróć uwagę na fakt, że możesz przerwać tę serię w środku i błyskawicznie przejść do innego ciosu ofensywnego. Ta kombinacja w ogóle jest dosyć szybka. Jeśli trafisz na counter, to ostatnia pięść daje staggera i możliwość kontynuacji. Nie zapomnij też o względnym juggle starterze – g + P + G, który przyda się tylko jeśli przeciwnik nie wykona recovery. Wówczas bez problemu zaczniesz jakąś akcję dzięki p, p + K, K lub dt + P, P.
D + K + G stanowi kolejną dobrą podcinkę oddaną do dyspozycji Lionowi. Przy okazji jej wykonywania Francuz schyla się nisko i z łatwością unika wszelkich wysokich ataków. Silnym, choć wolnym obrotowym kopnięciem jest p + K + G, ale ze względu na brak dodatkowych atutów w postaci staggera na blok, nie należy na nim zbytnio polegać. Jednakże czasami warto go użyć, gdyż jest to kopniak, którego nie można sidestepować – przy odrobinie szczęścia może czysto trafić. Jeszcze jedna wyśmienita podcinka z arsenału Rafale to dp + K + G. Jej największym atutem jest ogromny zasięg i względnie duża siła. Zagranie jest niestety wolne, więc nie napalajcie się na wsadzenie go w długie juggle. Aby dopełnić obrazu „podcinkowego" potencjału Francuza, wspomnę jeszcze o dt + K + G. Technika ta jest raczej wolna, ale i tak może się przydać, jako że nie można jej sidestepować i ustawia naszego wojownika tyłem do wroga. Niestety, tej podcinki również nie zastosujecie w większości juggli. Jeśli chodzi o rzuty, to Lion zalicza się do przeciętniaków – nie jest źle, ale żadnych rewelacji tu nie uświadczysz. Dobry pomysł na ring – out to p, p + P + G, a genialny rzut z gwarantowaną możliwością follow – up stanowi d (przytrzymać), p + P + G. Efektowny i użyteczny przy ring – outach jest też t, p + P + G. Z fajnych patentów warto czasami pokusić się o gp + P + G oraz p, dp, d, dt, t + P + G.

Jeśli opracujesz dobry sposób na miksowanie powyższych zagrań i nie zapomnisz o przydatnych ciosach ustawiających Liona tyłem do wroga (np. t, t + K lub P), to na pewno odniesiesz nie jedno spektakularne zwycięstwo.
p, p + P, p, p + K, p, p + K, K, d + K, K
P + K, p, p + K, dt + P, P, d + K
t + P + K, d + P, p, p + K,
p, p + P, dp + P, dt + P, P
p, p + P, dp + P, p, p + K, K

## PAI CHAN

Córka Lau Chana nie jest wcale gorsza od swojego ojca. Podobnie jak tatuś, jest piekielnie szybka i dysponuje pokaźnym arsenałem ciosów staggerujących. Także z powodu silnych juggli warto się bliżej przyjrzeć potencjałowi bojowemu filigranowej Chinki.
Pai może się pochwalić bardzo pożytecznymi seriami P, P, P, co rzadko się zdarza u którejś postaci z VF4. Jest tak dlatego, ponieważ mamy tu bardzo dużo możliwości kontynuacji, a tym samym zmylenia przeciwnika. Postaraj się efektywnie miksować P, P, K, K/ P, P, P, K/ P, P, d + K/P, P, P, P, p + K, a na pewno uda się odebrać wrogowi nieco energii. Oczywiście są to też podstawowe kombinacje wykorzystywane w jugglach. p, t + P, P powinien przyciągnąć Waszą uwagę, gdyż jest ogromnie szybki i wygrywa w konfrontacji z większością ataków przeciwnika. Poza tym, w przypadku trafienia pierwszego ciosu, drugi jest gwarantowany. Przyjęte na counter d (przytrzymać), p + P stanowi dobry juggle starter, po którym przeciwnik powinien łyknąć jakąś silną kombinację. W powietrze można też wybić oponenta za pomocą p, p + P, K. Jeżeli masz szybkie palce, to z łatwością wpakujesz po tej kombinacji juggla.



Pamiętaj, że kopnięcie możesz nieco opóźnić. Na countera warto spróbować kombinacji t + P, gdyż daje ona pięknego staggera. Po tej akcji wypracujcie sobie juggle za minimum 80 punktów życia. Należy też wspomnieć o jeszcze jednym, bardzo prostym do wykonania juggle starterze, czyli dt + P. Cios charakteryzuje duża szybkość oraz skuteczność, co powinno przekonać Cię do jak najczęstszego stosowania tego zagrania. Z kopniaków trzeba wymienić takie techniki, jak na przykład gp + K, K i p + K, K. Oba są niezwykle skuteczne i po trafieniu przewracają przeciwnika - po p + K, K możesz spróbować juggla. Najlepiej sprawdzają się jednak w jugglach i tam powinniście najczęściej je stosować. Fantastycznym ciosem jest p, p + K. Jako że jest niezwykle szybki, przeciwnik często nie daje rady zebrać się do kupy po staggerze i dostaje jakiegoś juggle startera. P + K + G to gwiazda przewracająca wroga i pozwalająca na mały follow – up. Nie zabrakło również w miarę przydatnej podcinki, którą u Pai wykonuje się poprzez dt + K + G. Ta technika jest bardzo szybka, ma duży zasięg i ze względu na obrotowy charakter nie można jej obejść przez sidestep. Dobrze sprawdza się także w jugglach. Pai ma również dodatkowe postawy, z których potrafi wyprowadzać całkiem ciekawe ataki. Niska postawa Bokutai (t + K, d) umożliwia szybki atak rękoma P, P, (na koniec można dołożyć K, d + K, czy np. p + K) jednak nie jest to zbytnio przydatna seria. Lepiej wyczuć moment i złapać wroga na juggle startera – P + K, albo w miarę szybkie podcięcie, po którym następuje obrotowe kopnięcie obiema nogami. Druga postawa – Meishouho (t + P + K + G) – czasami się przydaje, ale nie należy jej nadużywać, ponieważ ilość ciosów z niej wyprowadzanych nie jest zbyt imponująca. P, P, P to ładna, ale tak naprawdę niepotrzebna seria, głównie dlatego, że jest potwornie wolna. Nieco lepiej sprawa ma się z K + G, P, K. Jeśli nie przedłużysz K + G o cios ręką i podcinkę, to po wyskoku Pai stanie plecami do przeciwnika. Stosuj tę kombinację bardzo rozważnie i tylko gdy jesteś pewien, że wejdzie. W przeciwnym razie oponent zablokuje i wykorzystując przewagę klatek sprawi Ci niezłe lanie. Kto by się spodziewał, iż tak delikatna i drobna Pai potrafi wykonać kilka masakrujących i bardzo silnych rzutów. Kombinacja p + P + G to uboższa wersja rzutu Laua. To dziwne, ale przy uderzeniu o ścianę nie dochodzą dodatkowe obrażenia, a i żadnego juggla nie można wyprowadzić. Mimo wszystko, przydaje się do ring – outów. Najsilniejszy rzut Pai, bo odbierający aż 68 punktów energii, to g, gp, p, dp, d, dt, t + P + G. Nie dość, że wyjątkowo silny, to odrzuca przeciwnika na bardzo dużą odległość. Genialną kombinacją jest bez dwóch zdań t, d + P + G. Tylko za dziesięć punktów, ale błyskawicznie można zwiększyć tę liczbę przez gwarantowane follow – upy. Znajdzie się też rzut na kucającą postać, który wykonasz poprzez p + P + K + G. Ogólnie rzecz biorąc Pai Chan jest świetną postacią, ale łatwiej nią grać efektownie niż efektywnie. Jeśli już się skusisz i zaczniesz trenować jej ciosy, to pamiętaj o dobrych staggerach i kilku reversalach, dzięki którym łatwo przystopujesz i skontrujesz oponenta (np. t + P + K, p + P + K, dp + P + K).
p, p + P + K, p, p + P + K
t + P (counter) p, p + P + K, p + K, K
p, p + P, K, p + K, K
t, d + P + G, K, K
t, d + P + G, p, p + P + K, p + K, K, d + K, K
t, d + P + G, gp + K, K

Brought 2 u exclusively by QOORA

# GTAvc: Gangsta's Paradise

**Tęskniliście? Wiemy, że tak. Długo nas nie było, ale teraz wróciliśmy. Na dobre. Gangsterzy znowu są w mieście! Znacie nasz adres: originalgangsta@wp.pl.**

**Txt: OG & Qoora & Noops**

### Rekordy Noopiego!

Zaczynamy ostro. Nasz człowiek ustanowił rekord w misjach Vigilante, osiągając poziom 688!!! Wiecie, ile dostaje się za każdy kolejny? Jakieś 23,5 miliona dolarów. W takim tempie kasa szybko wzrośnie do 999 999 999 $! Jeśli ktoś z Was uzyskał lepszy wynik bez używania kodów, prosimy o kontakt.

Drugą rzeczą jest rekordowy wheelie. Podam tylko dane, a screen niech poświadczy o naszej wiarygodności. Długość tego wheelie to 5458 sekund, czyli ponad półtorej godziny! Nie jest to na pewno 49 godzin w Dodo, ale też robi olbrzymie wrażenie. Przebyty podczas tego czasu dystans: 74 735,76 metrów. Uff, sami przeliczcie, bo my po prostu odpadliśmy.

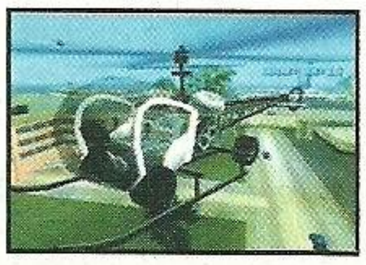
### Sposób na super skok

Na pewno znacie miejsce pokazane na screenach. Oto i przepis na super skok, który pozwoli Wam na wykonanie nieprawdopodobnie wysokiego i dalekiego skoku. Znajdź Banshee i ustaw je na schodach tak, jak jest to pokazane na obrazku. Tylne koła auta muszą swobodnie zwisać, a przód powinien być skierowany w dół. Wsiądź na PCJ 600 i rozpędź się na znajomej alejce. Kieruj się na Banshee i przed schodami zrób wheelie. W momencie kiedy uderzysz w samochód, wykręć kierownicę, aby motor obrócił się. Dzięki temu trikowi, czasami udaje się polecieć naprawdę daleko i uzyskać dużo obrotów. Noopiemu wyszło aż 1982!. Spróbujcie swoich sił.

### Did ya know?
### Czyli atak błędów i innych dziwnych rzeczy, które mogą zdarzyć się każdemu z Was w Vice City.

#### Helikopter z oponami

Nie, nie będzie mogli tym cackiem jeździć po ulicach Vice City. Co zrobić, aby mieć taki gustowny helikopter z kółkami? Wystarczy zaprowadzić swojego Sparrow do Sunshine Auto's pay-n-spray i dorobią Mu tam opony! Dziwnie to wygląda, ale szpan jest.



#### Off motor

Ile znacie sposobów na zdjęcie kierowcy z motoru? Zaledwie kilka? To dorzućcie sobie jeszcze jeden. Wystarczy wyciągnąć colta, dobrze wycelować i pociągnąć za spust. Wszystko to oczywiście w odpowiednim miejscu i czasie. Najlepiej poczekać na motor i zagrodzić mu drogę – wtedy pozostają już tylko formalności, po dopełnieniu których dwuśladowiec jest Wasz. Fajnie to wygląda, nieprawdaż? A bajer sto razy większy od zwykłego częstowania gościa łokciem albo butem.

#### Where?

Zgadnijcie, gdzie został zrobiony ten shot? Strzelajcie. Dom? Muzeum? Nie, to wnętrze statku. Jak się tam dostaliśmy? Otóż podróżowaliśmy na PCJ 600 i po prostu ugrzęźliśmy w nim, po czym powoli byliśmy zasysani do środka. Najgorsze było to, że już nie byliśmy w stanie się z niego wydostać.

A może coś takiego? Wiecie, co to za miejsce. Byliście tu kilka razy. To posiadłość Vercetti. Spróbujcie wpakować się tam samochodem. Nie ma to jak pojeździć sobie po drogich dywanach i porozbijać się po ciasnych korytarzach.

## MISJE DODATKOWE

Zeznania świadków w sprawie nr 187.
Oskarżony: Tommy Vercetti
Zeznania przyjął: posterunkowy QOORA

**Świadek koronny: Avery Carrington (zadania dostępne po wykonaniu misji RIOT)**

### 1. FOUR IRON

**Poziom trudności: średnia**

Ech, nie lubię sypać, szczególnie jeśli chodzi o dobrych kumpli, ale takie jest życie... W tym biznesie nie ma miejsca na sentymenty.

Pierwsze zadanie, jakie zleciłem Tommy'emu polegało na załatwieniu pewnego wysoko postawionego człowieka, który przeszkadzał mi w interesach. Najłatwiej było go znaleźć w klubie golfowym „Leaf Links Golf Club", gdzie spędzał większość wolnego czasu. „Leaf Links" to oczywiście klub elitarny, dlatego też musiałem załatwić Tommy'emu kartę członkowską. Z przepustką i w profesjonalnym stroju golfowym zakupionym w Jacksports, Tommy mógł bez problemu dostać się na teren klubu, nie wzbudzając żadnych podejrzeń. Niestety, w wejściu zainstalowany był wykrywacz metalu, więc cały arsenał musiał zostać przed klubem. Wiedziałem jednak, że Tommy poradzi sobie bez broni i, mimo wszystko, wykona zadanie. Nawet kilkuosobowa obstawa mojego wroga nie stanowiła żadnego wyzwania dla Vercettiego! Dzielny chłopak! Podobno wsiadł do wózka golfowego i najpierw przejechał wszystkich ochroniarzy! Dzięki temu nikt już nie przeszkadzał mu w pościgu za uciekającą ofiarą. Tommy mógł po prostu zepchnąć pojazd wraz z kierowcą do jeziora, ale on wolał załatwić sprawę w bardziej wyrafinowany sposób. Po kilku zderzeniach z Tommym, mój wróg wyskoczył z wózka golfowego i rzucił się w panice ku wyjściu. Tommy tylko na to czekał. Dodał gazu i przejechał niedoszłego golfistę, zanim ten zdołał dobiec do bramy! Za swój chrzest bojowy Vercetti dostał ode mnie 500 zielonych. W pełni na nie zasłużył!

### 2. DEMOLITION MAN

**Poziom trudności: trudna**

Spekulacje, to znaczy handel nieruchomościami, to moje źródło utrzymania. Czasami, aby obniżyć lub zawyżyć wartość ziemi, trzeba się uciec do pewnych niezbyt uczciwych praktyk rynkowych. Taka już specyfika tej branży. Tym razem zależało mi na zniszczeniu nowobudowanego wieżowca. O pomoc poprosiłem Tommy'ego. Wiedziałem, że tylko jemu mogę zaufać i powierzyć najtrudniejsze nawet zadanie. Wspaniały chłopak! Na moje polecenie udał się w miejsce, gdzie zaparkowany był wóz z bombami potrzebnymi do wysadzenia wieżowca w powietrze. Ładunki wybuchowe umieszczono na zdalnie sterowanych helikopterach, więc Tommy nawet nie musiał zbliżać się do terenu budowy. Jedyne co miał zrobić, to przy pomocy helikopterów umieścić cztery ładunki w zaznaczonych miejscach rozrzuconych po trzech kondygnacjach budynku. Po podłożeniu pierwszego ładunku uruchomił się zegar i na wykonanie całego zadania Tommy miał 7 minut. Niektórzy robotnicy, widząc co się święci, chcieli zniszczyć zdalnie sterowane zabawki, ale Tommy skutecznie wybił im to z głowy kalecząc ich śmigłami helikopterów.

Hehehe, eksplozja wstrząsnęła całym miastem. Za tak spektakularne fajerwerki Vercetti zainkasował 1000 dolarów.

### 3. TWO BIT HIT

**Poziom trudności: średnia**

Miałem więcej sposobów na obniżenie wartości gruntu. Nie mogłem przecież wysadzić w powietrze wszystkich budynków w mieście. Czasami mała wojna gangów wystarczy, aby cena ziemi gwałtownie spadła. Odpowiednim człowiekiem do takiego zadania był Tommy. W celu omówienia szczegółów dotyczących zlecenia, spotkałem się z Tommym na budowie. Przy okazji przedstawiłem mu mojego asystenta – Donalda Love'a (GTA3!!!). Co za beztalencie! Nie wiem, po co go w ogóle przy sobie trzymałem. Jestem niemal pewien, że ten żółtodziób do niczego w życiu nie dojdzie! Mniejsza z nim – wróćmy do mojego zlecenia. Otóż kazałem Vercettiemu wskoczyć w kubańskie ciuchy (sklep w Little Havana), a następnie sprzątnąć szefa haitańskiego gangu. Było dla mnie oczywistym, że to zabójstwo rozpęta prawdziwe piekło na ulicach hawajskich i kubańskich dzielnic. Tommy udał się do domu pogrzebowego, gdzie miało miejsce spotkanie liderów kubańskiego syndykatu. Gdy tylko gangsterzy zobaczyli Vercettiego rozpoczęła się strzelanina, a szef gangu salwował się ucieczką w karawanie. Mój człowiek zignorował „płotki" i ruszył w pościg za „rekinem". Goniąc uciekającego Haitańczyka, musiał uważać na wyrzucane z wozu pogrzebowego trumny naszpikowane materiałami wybuchowymi. Parę zderzeń, kilka serii z Uzi i sprawa była załatwiona. Po raz kolejny Tommy udowodnił swą lojalność i profesjonalizm. 2500 dolców, które mu wypłaciłem za to zadanie, okazały się chyba odpowiednim dowodem uznania. No tak, ale to już przeszłość, a ja nie chcę iść siedzieć. Sorry Tommy.

**Świadek obrony: Umberto Robina (zadania dostępne po wykonaniu misji TWO BIT HIT)**

### 1. BOAT STUNT CHALLENGE

**Poziom trudności: średnia**

Tommy to święty chłopak!!! Czego się czepiacie Tommy'ego? Takie miał cojones. O, taaaakie!

No dobra, to prawda, że spotkałem się z

Vercettim w moim barze! I cóż w tym złego? Potrzebowałem dobrego współpracownika, który wyręczyłby mnie w niektórych niezwykle delikatnych sprawach. Na początek postanowiłem go przetestować. Jeśli potrafi się dobrze obchodzić z moją łodzią motorową, to poradzi sobie również z resztą moich interesów. Tommy miał udowodnić swoją męskość podczas szalonego rajdu ciasnymi kanałami i zatokami Vice City. Dwadzieścia sześć checkpointów w trzy minuty to nie lada wyzwanie nawet dla najlepszych! Ale Tommy tego dokonał – wspaniały chłopak. Taki młody i wysportowany. O, takie miał cojones. Przepraszam panie władzo, chyba już to mówiłem. Tak czy inaczej, właśnie pozyskałem świetnego sprzymierzeńca w walce z tymi obrzydliwymi Haitańcami! Nie zapomniałem też o nagrodzie – na dobry początek zapłaciłem Tommy'emu 1000 USD.

## 2. CANNON FODDER

**Poziom trudności: trudna**
Potyczki z Haitańczykami to moja codzienność. Hmm, niestety, tym razem nie mogłem towarzyszyć moim kumplom w kolejnym starciu z wrogiem. Eee, źle się poczułem. Na szczęście pod ręką był Tommy, który zgodził się mnie wyręczyć i pomóc gangowi w rozprawie z Haitańcami. Vercetti zgarnął dużą bryczkę, zapakował do niej trzech chłopaków i ruszył wymierzyć sprawiedliwość naszym wspólnym przeciwnikom. Gdy chłopaki dotarli na miejsce, na ulicy trwała już regularna wojna. Tommy, nie tracąc zimnej krwi, wykończył kilku Haitańców ostrzeliwujących się zza samochodu. Kiedy było już po wszystkim, znowu rozległy się strzały i paru moich dzielnych ludzi padło w strugach krwi na ziemię. Ci tchórze mieli snajpera na dachu. Tommy po raz kolejny wykazał się trzeźwością umysłu i sprawną ręką. Jeden strzał ze snajperskiej strzelby i podstępny Haitaniec wił się w konwulsjach brocząc obficie posoką. Potem Tommy wraz z moimi dzielnymi Kubańczykami wykończyli niedobitki wroga, a następnie zgarnęli zaparkowanego vana i czym prędzej wrócili do baru. Wspaniała akcja! Ależ ten chłopak ma cojones! Czułem, jakbym tam był i sam wykańczał konkurencję! 2000 zielonych dla Tommy'ego z pewnością przekonały go o mojej przyjaźni i lojalności.

## 3. NAVAL ENGAGEMENT

Poziom trudności: średnia
Ci śmierdzący Haitańczycy ośmielili się handlować narkotykami na moim terenie! Jako przykładni obywatele, nie mogliśmy z Tommym pozwolić na coś takiego! Wysłałem Vercettiego z Rico, aby zajęli się ta sprawą i zdobyli dla mnie towar z transakcji. Khem, oczywiście celem przekazania go w ręce władz! Kiedy moi odważni chłopcy zjawili się na miejscu, Tommy wyciągnął swój duży kaliber, eee, znaczy się M60, po czym wysadził obie łodzie w powietrze. Potem szybki desant na nabrzeże, kilka celnych strzałów ze snajperki i walizki z prochami były moje. Niestety, nagle pojawiły się gliny i wysłały mojego biednego Rico do wszystkich diabłów! Biedny chłopak, kochałem go jak syna... a może jeszcze bardziej. Prawdziwy był z niego mężczyzna. Tommy miał więcej szczęścia. Zgarnął wyścigową bryczkę jakiemuś niedzielnemu kierowcy i pomimo policyjnej obławy bezpiecznie dotarł do baru. Kocham tego gościa! A w dowód tej miłości zapłaciłem mu aż 4000 dolców!

## 4. TROJAN VODOO

**Zadanie dostępne po wykonaniu wszystkich misji Haitańczyków.**
**Poziom trudności: łatwa**
Bezczelność Haitańców nie zna granic! W mojej dzielnicy czuli się jak w domu, a kilogramy ich śmierdzących prochów zatruwały moich chłopców, którzy powinni wciągać najlepszy towar z kubańskich fabryk! Postanowiłem, z pomocą Tommy'ego, ukrócić ten ubliżający mi proceder raz na zawsze! Wysłałem Vercettiego na miasto, aby skombinował haitańską bryczkę – Voodoo. Kiedy Tommy zapakował do skradzionej maszyny moich zaufanych ludzi, pojechał na spotkanie z innymi gangolami. Trojańska karawana ruszyła w kierunku konkurencyjnej wytwórni narkotyków. Niczego nie spodziewający się strażnicy, bez żadnych przeszkód wpuścili trzy haitańskie krążowniki szos na teren fabryki. Gdy wszyscy byli już w środku, Tommy wraz z moimi ludźmi opuścili pojazdy, otwierając ogień do zdezorientowanych Haitańczyków. Moi ludzie skutecznie osłaniali Vercettiego, który błyskawicznie przedostał się do wnętrza fabryki i skasował cały personel. Kiedy wewnątrz zostały już jedynie targane konwulsjami zwłoki Haitańczyków, Tommy podłożył trzy ładunki wybuchowe w wyznaczonych miejscach, po czym rzucił się do ucieczki. Brama wjazdowa była zablokowana, więc musiał się salwować ucieczką po dachach sąsiednich budynków (schody po prawej stronie placu). Gdy tylko Tommy znalazł się w bezpiecznej odległości, cała fabryka eksplodowała, posyłając setki kilogramów narkotyków do atmosfery. Vercetti nawet się nie obejrzał. Podprowadził stojący w pobliżu sportowy bolid, po czym wrócił do mojej restauracji! Po tej śmiałej akcji moja supremacja w tej części miasta była niekwestionowana, a Tommy powiększył swe konto o 10000 zielonych! Tutaj moja współpraca z Tommym dobiegła końca, ale na zawsze zostaliśmy przyjaciółmi. Ten chłopak miał talent,... że o taaakich cojones nie wspomnę! Mam nadzieje, że moje zeznania pokazały jak wspaniałym człowiekiem jest Tommy i oczyściły go z wszelkich zarzutów. A właśnie! Tak a propos, to jakie w ogóle są zarzuty? Słucham? Napady z bronią w ręku, morderstwa, wymuszenia...? Ups. Czemu nikt mi o tym wcześniej nie powiedział?

Podczas gry pamiętajcie o odpowiednich strojach!

**Świadek oskarżenia: Auntie Poulet**

## 1. JUJU SCRAMBLE

**Poziom trudności: średnia**
Od chwili kiedy zobaczyłam tego nędznego zdrajcę wiedziałam, że będą z nim kłopoty. Byłam naiwna myśląc, iż uda się go kontrolować go za pomocą moich „ziółek" i odrobiny magii Voodoo. Teraz jest już jednak za późno! Jedyne co mogę zrobić, to wyznać całą prawdę dotyczącą jego kryminalnych postępków i w ten sposób zrujnować mu przyszłość! Na początku naszej krótkiej współpracy, zleciłam Vercetti'emu odebranie trzech walizek z kasą rozmieszczonych w różnych punktach VC. Sprawa nie była taka prosta jakby się wydawało, gdyż gliny wiedziały gdzie znajdują się walizki! Gdy Vercetti dotarł do pierwszej aktówki, na miejscu czekała już policja. Na moje (nie)szczęście udało mu się uciec! Mimo że gliny deptały mu po piętach (dwie gwiazdki), zdołał dostać się do drugiej walizki przed federalnymi! Vercetti nie wdawał się w strzelaninę z policją (cztery gwiazdki), lecz czym prędzej udał się w stronę trzeciej, i ostatniej zarazem, teczki. Po jej zgarnięciu na ulicach rozpętała się trzecia wojna światowa! Funkcjonariusze w samochodach SWATu i FBI niezmordowanie obijali i ostrzeliwali brykę Tommy'ego, lecz ten lawirując w ruchu ulicznym i tak zdołał dowieźć towar do mojego domu. Jedno muszę mu przyznać – był twardy! Chociaż w trakcie ucieczki mógł odwiedzić Pay'n'Spray, co ułatwiłoby wykonanie zadania, on nie skorzystał z tego udogodnienia i mimo wszystko dotarł na miejsce cały i zdrowy. Zarobił w ten sposób 1000 dolarów.

## 2. BOMBS AWAY

**Poziom trudności: średnia**
Kolejna zbrodnia, w której Vercetti maczał palce, polegała na zniszczeniu kubańskich łodzi wraz z ich pasażerami. Aby tego dokonać Tommy odnalazł najpierw przygotowaną wcześniej przez moich ludzi furgonetkę z trzema zdalnie sterowanymi samolotami. Jego zadaniem było zrzucić ładunki wybuchowe przyczepione do zabawek na dokujące łodzie. Pierwsza bomba zniszczyła tylko jedną motorówkę, więc Vercetti skierował samolocik nad uciekające łódki, po czym wysłał je na dno zrzucają kilka bomb. Paru Kubańczykom z nabrzeża udało się dostać do samochodu i teraz uciekali ulicami VC. Tommy bez większych problemów dogonił uciekinierów i zgotował im „bombową niespodziankę". Za dobrze wykonane zadanie do portfela Vercetti'ego powędrowało 2000 zielonych.

## 3. DIRTY LICKIN'S

**Poziom trudności: średnia**
Haitańscy chłopcy mieli stoczyć czystą walkę z kubańskimi gangsterami – bez broni. Uznałam za stosowne podjąć pewne kroki, aby zapewnić moim ludziom zwycięstwo. Wysłałam Vercetti'ego na miejsce bójki z przykazaniem ustrzelenia tak wielu Kubańczyków, jak to tylko możliwe. Nikt nie mógł się dowiedzieć, że „trochę" pomogłam Haitańczykom, więc Tommy niepostrzeżenie dostał się na dach jednego z budynków i stamtąd raził wroga robiąc słuszny użytek ze snajperskiej strzelby. Dla ułatwienia Vercetti zażył pigułkę z adrenaliną, która znajdowała się tuż obok budynku. Tommy wyeliminował wszystkich Kubańczyków, zanim ci zdążyli pobić moich chłopców. Nawet posiłki w postaci kilku samochodów wypełnionych po brzegi Kubańczykami nie zdołały przeważyć szali zwycięstwa na ich stronę. Zapłaciłam mu za tę misję 5000 dolarów... a on mnie zdradził! Wybrał współpracę z parszywymi Kubańczykami! Mam nadzieję, że dzięki tym zeznaniom Tommy Vercetti zgnije w więzieniu. A jeśli nie zgnije, to prędzej czy później spotka się tam ze mną! I nie będzie to dla niego miłe spotkanie!

...TO BE CONTINUED

# ISS PARTY

**Nowy Rok... Jak tam zabawa? Graliście w PES'a podczas Sylwestra? Mam nadzieję, że chociaż jeden meczyk się przydarzył... Przecież trzeba było ten odchodzący rok godnie, IeSeSowo pożegnać.**

*marcellus@neoplus.com.pl*

Ten rok powinien być jednak jeszcze lepszy od poprzedniego. Przynajmniej jeżeli chodzi o produkty Konami Tokyo. Choć trzeba przyznać, że niełatwo będzie przebić to co widzieliśmy w wykonaniu skośnookich mistrzów.

Ostatnim akordem w czteroaktowej sztuce pod tytułem Winning Eleven/ Pro Evolution Soccer w roku 2002 było Winning Eleven 6 Final Evolution. Teraz, z perspektywy czasu trzeba powiedzieć, że Konami dało nieźle ciała przy produkcji Pro Evolution Soccer 2. Gra, która wyszła zaledwie kilka tygodni po „naszym" Pro Evo powala na ziemię. Zapraszam do czegoś w rodzaju raportu, a zarazem recenzji.

Zmiany na pierwszy rzut oka są stosunkowo niewielkie. Wszystko wygląda niemalże identycznie. Znana grafika, która tym razem została trochę zepsuta przez nienajlepsze moim zdaniem proporcje zawodników. Są tęższi niż nas do tego Konami przyzwyczaiło i mają odrobinę zbyt długie ramiona. Jednak przy widoku wide nie widać tego zupełnie, a gra, choć momentami zwalnia, to i tak czyni to rzadziej niż Winning Eleven 6 (ale częściej niż PES2). To są jednak nieistotne szczegóły. Ważne jest to, że przywrócono równowagę pomiędzy atakiem a obroną. W PES2 została ona zachwiana na korzyść napastników, którzy z zadziwiającą łatwością urywali się obrońcom i potrafili ich mijać jak tyczki slalomowe. Teraz znów jest prawie tak trudno jak kiedyś w PES, tyle, że możliwości zawodników są większe, bo niemal takie same jak w PES2. Dodano jednak bardzo istotny element, który poważnie wpłynął na sposób rozgrywki. To, proszę państwa, jest przepychanie się zawodników.
Żeby docenić tą nową jakość trzeba WE6FE ujrzeć w akcji. Co napastnikowi po szybkości jeżeli musi cały czas walczyć bark w bark z zawodnikiem o wiele silniejszym? Nową taktyką na powstrzymanie dryblingów jest napieranie na zawodnika jednym piłkarzem, a wyprzedzanie go i odbieranie piłki drugim. Sprawdza się to naprawdę świetnie.

Bramkarze zostali znowu usprawnieni, choć objawia się to raczej w grze na linii niż przy wychodzeniu do wysokich piłek czy podań w uliczkę. Wtedy zachowują się cokolwiek niepewnie, a głupie błędy zdarzają się, aż nazbyt często. Jest cała masa nowych animacji, zarówno piłkarzy z pola jak i bramkarzy – pierwsi mają więcej animacji przyjęcia piłki, prowadzenia jej przy nodze, a także fauli czy wywrotek. Bramkarze natomiast zachowują się niemal jak prawdziwi – gdy łapią piłkę w tłoku, natychmiast rzucają się na ziemię i nakrywają ją ciałem. Niektóre animacje robinsonad zapierają dech w piersiach. Wróciły do łask wrzutki w pole karne, które znowu są szybkie i zazwyczaj niskie. Strzały z wolnych jakby łatwiejsze, a bramkarze łapią się ładnie na zwody strzałem („na zakos") i lobowane strzały z większych odległości, gdy nierozważnie wybiegną zbyt daleko.
Spore zmiany nastąpiły w ustalaniu taktyki meczowej. Znane doskonale wyznaczanie zawodnikom „strzałek", jest teraz podzielone na dwie części – w ataku oraz w obronie. Czyli z piłką i bez niej. Nie ma problemu z obroną wszystkimi zawodnikami i atakowaniem większymi siłami natychmiast po przejęciu piłki. Roberto Carlos może grać wreszcie jak należy, czyli kursować jak mała lokomotywa pomiędzy jednym polem karnym a drugim. Z początku tajemnicze wydawały mi się nowe ustawienia w taktykach A-B-C. Po dłuższych poszukiwaniach odkryłem, że są tam cztery zagrywki, a literki oznaczają częstotliwość z jaką gracze będą wcielać ją w życie. Można w ten sposób zdać się na inteligencję piłkarzy i ustawić im na przykład zakładanie pułapek

ofsajdowych tak często, jak to tylko będzie możliwe. Podobnie jest z kontratakami czy graniem pressingiem. Przydatna rzecz.

Tym razem Konami nie zawiodło fanów (japońskich) i niemal wszystkie transfery znalazły swe odzwierciedlenie w składach zespołów. A już z całą pewnością wszystkie gwiazdy grają tam gdzie należy – Ronaldo w Realu, Riquelme w Barcie, Nesta, Seedorf i Rivaldo w Milanie. Niestety - włoskie lobby ma spore wpływy w Konami i jakimś cudem Fiorentina, która już dawno spadła w jakąś bezdenną otchłań pomniejszych lig we Włoszech nadal jest w gronie najlepszych klubów w Master League. Co więcej - w składzie, który już dawno przestał istnieć. Nie lepiej było wrzucić tam Wisłę? Podobnie pomyśleli gracze na całym świecie i jak grzyby po deszczu powstają nowe schematy według, których można zrobić z Fiorentiny na przykład Betis Sevilla, FC Porto, Tottenham, może i u nas ktoś zrobi coś podobnego... Byłoby fajne zamiast Fiorentiny oraz któregoś z klubów południowoamerykańskich zobaczyć Legię i Wisłę. Pojedynki byłyby naprawdę świetne. Zresztą można to zrobić także w PES2 – możliwość edycyjne są tam

naprawdę olbrzymie, a w WE6FE jeszcze większe, choć to już naprawdę kosmetyka – na przykład kolor i „świetlistość" oczu. Jedno powinno ucieszyć fanów – można wypisywać na koszulkach nazwiska zawodników. W większości przypadków już tam są, ale na przykład w Holandii (gdzie nadal gra banda ponumerowanych Oranges) trzeba to zrobić samodzielnie.
Kolejną nowością są szczegółowe statystyki – liczba strzałów, celnych podań, wślizgów i innych udanych zagrań. Można to sobie wszystko dokładnie po meczu przeanalizować, choć nie ukrywam, że czasami są one dość dziwne – udane interwencje bramkarza są liczone z liczby strzałów ogółem, a nie tych w światło bramki. Czasami wychodzą z tego niezłe absurdy. Strzałów było w meczu kilkanaście, ale tylko jeden szedł w światło bramki i został wyłapany. Statystyka zaś pokazuje jakąś żałosną skuteczność golkipera. Konami musi to jeszcze dopracować. Podobnie jak liczenie odległości od bramki przy golach – czasami są one dziwnie zaniżane, choć i tak to fajny patent. Jest też rozpisane posiadanie piłki w każdym kwadransie meczu. No i, co chyba najfajniejsze, są oceny piłkarzy po meczu. W skali jeden – dziesięć, co pół punktu. Na razie najwyższą oceną jaką widziałem było 9.0 a najniższą 3.5. Niestety - tu też wkradł się błąd. Gra, jak to gra, nie ocenia zagrań po ich znaczeniu. Udane wślizgi wybijające piłkę spod nóg napastnika w polu karnym są oceniane dokładnie tak samo jak te w środku pola. No i - co dość dziwne - podania otwierające drogę do bramki są oceniane o wiele wyżej niż same gole. Zawodnik, który sieknął hat-tricka może

dostać ocenę nawet poniżej 5.0 jeżeli nie podawał celnie piłek, a tylko wykańczał akcje kolegów i to z marną skutecznością. Za to gracz, który dwa razy celnie poda i otworzy tym samy kolegom drogę do bramki może być pewny bardzo wysokiej oceny - 7.5 to niemalże minimum.

Zmiany nastąpiły też w Master League. Nie ma już zawodników kupowanych za samą sumę wynagrodzenia – zawsze trzeba zapłacić jakieś odstępne, czy raczej w tym przypadku premię. Przejechałem się na tym błyskawicznie. Podczas pierwszego sezonu w ML zakupiłem graczy wypróbowanych już w WE6 i PES2. Jakież było moje zdumienie gdy po zakończeniu meczu ujrzałem Game Over... Okazało się, że tych kilku zawodników poważnie oskubało mój budżet, który spadł poniżej zera. Trzeba uważać – na początku sezonu można kupić co najwyżej dwóch bardzo niedrogich zawodników. Fajny pomysł, ale poważnie utrudniający zabawę. Choć może to i słusznie – w PES2 przejechałem się po trzech ligach Master League w trzy sezony. Od zera do mistrza bez najmniejszej przerwy – złożyłem sobie po prostu skład z najlepszych graczy, jakich mogłem zatrudnić za pół darmo, a po wygraniu nimi sporej liczby meczów zacząłem kupować zawodników droższych i konkurencja przestała się liczyć. Teraz budowanie składu na poziomie Extreme jest dużo trudniejsze i bardziej angażujące.

Jak się gra w WE6FE? Jak zwykle rewelacyjnie. Nowości zawsze cieszą, a zmiany wydają się iść w dobrym kierunku, choć Konami wyraźnie bawi się świetnie ciągnąc swą serię raz w jedną, raz w inną stronę. Raz jest to defensywa (WE6), raz ofensywa (PES2), potem znowu kierowanie się w stronę równowagi. Jest to pewien sposób na zarabianie kasy i utrzymywanie zainteresowania wśród graczy. Przecież tak naprawdę to nigdy nie wiadomo jak będzie się grało w kolejną odsłonę serii, ale spróbować zawsze warto. Tym razem nawet trzeba – importujcie. Są już w Sieci patche, które tłumaczą dużą część zawartości gry na angielski, a także save'y z prawidłowymi nazwiskami, wyedytowanymi koszulkami, zawodnikami czy flagami zespołów, tak żeby były bardziej podobne do rzeczywistych. Jak widać WE6 FE nie tylko daje mnóstwo radości z samej gry, ale także olbrzymie możliwości w edytowaniu różnych rzeczy i poprawianie po programistach – to też jest jakaś droga do sukcesu. A jakie dla nas ma to znaczenie? Nie mam pojęcia. WE7 wyjdzie dopiero za kilka miesięcy, a dopiero na jego podstawie będziemy mogli ocenić jak wyglądać będzie PES3. Ależ to się szybko kręci...

Na koniec mała i zabawna ciekawostka. Dwóch anonimowych piłkarzy francuskiego pierwszoligowca Rennes zostało ukaranych przez trenera za grę na PlayStation 2. Okazało się, że gracze zabierali na mecze wyjazdowe konsolę i grali do późnych godzin nocnych w swoim pokoju hotelowym. Pomimo tego, że piłkarze grali w piłkę nożną (fajnie brzmi) trener postanowił ukarać ich finansowo i zakazał zabierania PS2 na wyjazdy. W sumie nie ma mu się co dziwić – Rennes zajmuje obecnie 16 pozycję w Ligue 1.
Wprawdzie nie podano tytułu gry, ale jak sądzę nie ma co daleko szukać – to musiało być PES2, żadna inna piłka tak nie wciąga i nie uzależnia. Niech się trener francuskiego klubu raczej cieszy, że chłopaki na konsolach gole strzelają... U nas to piwko lub coś treściwszego przed meczem potrafią sobie strzelić. Jak to mówią – „co kraj, to obyczaj".

# NEON

***Hello there! Dziś mini-neon. Za miesiąc obiecujemy więcej materiałów!***

# Error #7

Witam wszystkich w noworocznym wydaniu Errora! Na początku chciałbym złożyć czytelnikom zaległe życzenia, oby nigdy nie zabrakło Wam pomysłów, ani chęci do ich realizacji! 3majcie się mocno! W zeszłym roku postanowiłem zająć się Tenchu 3 i muszę przyznać, że dostałem całkiem sporo listów. Myślałem, że święta i rodzinne nasiadówy skutecznie zniszczą zapał czytelników, a tu taki miły zawód. Więc nie przeciągając... do dzieła!

## Raport #6 - Tenchu 3

Bardzo dobrze, że tak dużo osób przysłało tyle fajnych pomysłów. Podziękowania należą się dla panów: Piotrka „Piteriada Pitiego" Rusewicza, Locha, Gamemana, Sanseta, DK, Leona, Cincina, Mike'a i Aksa. Kolejność, w jakiej wymieniłem autorów pokrywa się jedynie z datami nadsyłania listów. Na prawdę WSZYSTKIE maile były świetne, długie i wyczerpujące. No może oprócz jednego hehehe...
Zacznijmy od głównego bohatera i wszystkiego, co wiąże się z jego osobą. Większość była zgodna, że Rikkimaru i Ayame są podstawą, ale do tej dwójki mają dołączyć jeszcze nowe postacie. Pomysł? Mi spodobał się ronin – samuraj, który utracił pana. Teraz jako najemny wojownik mógłby zajmować się brudną robotą. Żeby przedstawić go najkrócej: nie byłby „dobrym", czy „złym" tylko „profesjonalistą". Wszyscy byli też zgodni, jeżeli chodzi o władanie kilkoma rodzajami broni. Szczegóły w sprawie uzbrojenia znajdziecie dalej. Wróćmy do samej postaci. Co ma każde zwierze, nawet szczenię? Pewnie cech wspólnych jest kilka, ale tu akurat chodzi o instynkt. Instynkt zabójcy... Aż powiało kiczem. Dla bezpieczeństwa nazwałbym to „dodatkowym zmysłem". Działałoby to tak: w miarę duchowego rozwoju naszego bohatera zyskiwałby on zdolność do wyczuwania zagrożenia. Na przykład: idziecie przez las, nagle oddech zabójcy staje się niespokojny. Jego serce zaczyna bić coraz głośniej, a pad trzęsie się na boki. Bohater rzuca spojrzenie w prawo i dopiero w tej chwili gracz zauważa to, co trzy sekundy temu wyczuła postać. Brzmi bardzo ciekawie i nadałoby grze głębszego wymiaru.
Stąd można posunąć się o krok dalej. Od wieków w kulturach dalekiego wschodu pojawiał się motyw energii KI (bądź CZI). Mali przyjaciele wierzą, że każda forma życia oraz planeta posiadają energię, którą człowiek może gromadzić, skupiać i wykorzystywać do wielu rzeczy, na przykład w celach leczniczych. Zgromadzenie wystarczająco dużego ładunku w rękach objawia się odpaleniem kuli energii, która jest jednym z najpotężniejszych ataków. Odpowiednie skupianie energii pozwala uodparniać części ciała, ale także bardzo wysoko skakać, czy biegać po tafli wody. Jak widać gama zastosowań jest rozległa. Czemu nie dodać czegoś takiego do Tenchu 3? Tylko wyobraźcie sobie medytację przed walką i te małe, świecące iskierki energii unoszące się w powietrzu dookoła bohatera. A jakie możliwości pojawiają się po naładowaniu! Przyspieszenie (choć Max Payne trochę zaczyna się już przejadać), wysoki skok, doskakiwanie do przeciwnika z trzystu metrów! Jak to by musiało wyglądać – siedzimy w trawie, jedyne światło to białe promienie odbite od księżyca, a w oddali obóz wroga. Odpalamy wybicie w przód z namierzeniem na wroga i po sekundzie z zarośli wypada jak widmo nasz bohater, dolatuje do zasypiającego wartownika i silnym cięciem zakańcza jego wachtę. Wszystko kończy się efektownym saltem i ukryciem w głębokim cieniu nocy. Tak, dodanie dodatkowego zmysłu i umiejętności kontrolowania energii KI to bardzo dobre pomysły. Brawa dla autorów.
Wszyscy, którzy mieli okazję zagrać w Splinter Cella, są pod dużym wrażeniem zwinności Sama Fishera. Kilka razy w listach padało imię tego bohatera w kontekście usprawnienia postaci z Tenchu. Rozpieranie się nogami między ścianami przy suficie, wykonywanie trzech kroczków po ścianie i wspinanie się na wysokie krawędzie byłoby bardzo przydatne i z pewnością ożywiłoby rozgrywkę.
Następna sprawa w związku z bohaterem dotyczy jego indywidualnych zdolności. Padł bardzo wesoły pomysł, aby Ayame mogła przebrać się w kostium gejszy i... Kusić biednych samurajów kobiecymi wdziękami. Ofiara nie tylko przychodziłaby sama, ale jeszcze dawała pretekst do obrony koniecznej. Nie wiem tylko co mogłoby być odpowiadającą zdolnością Rikkimaru. Może ogrodniczki i słomiany kapelusz? Chyba jakiś się złapie... Zresztą postać powinna mieć różne kostiumy i nie chodzi tu tylko o zmianę wyglądu, ale także o możliwość wtapiania się w tłum. Po co atakować miasto w czarnym ubraniu, kiedy można udawać jednego z mieszkańców – z pewnością doda to kilku sekund potrzebnych na ucieczkę.
Teraz zajmijmy się fabułą i samymi trybami gry. Trzy razy skreślone zostały zwyczajne misje. W zamian zaproponowano rozwiązanie bardziej RPGowe – z miastem, sklepami z bronią i kolejnymi zleceniodawcami. Spotykani ludzie mieliby okazję do dawania nam dodatkowych questów – trochę kasy może pomóc w zakupie lepszego sprzętu przed misją związaną z fabułą gry. Tylko, czy nie wyszłoby wtedy z tego GTA w czasach feudalnej Japonii? Tu potrzeba ostrożnego wyważenia.
Natomiast z pewnością dobrym pomysłem jest podróżowanie samemu po krainach. Na przykład kiedy dowiemy się, że następne zadanie czeka w mieście za górami, kolejnym etapem będzie „Mountain pass", a nie od razu owe miasto. Gra byłaby bardziej przygodowa i z pewnością sporo dłuższa. Poza tym zostałaby zachowana ciągłość wydarzeń. W jednym z listów przyjechał pomysł wplątania bohatera w wojny klanów. Oczywiście dodałoby to siedziby „mafii", barwy klubowe, przyjaciół z grupy i setki innych rzeczy. Wyobraźcie sobie tylko atak naszego klanu na bazę rywali podczas ściągania podatków z okolicznych wsi! Nie w pojedynkę, ale małymi grupkami! Akcje trzeba by wcześniej zaplanować, podzielić siły i pamiętać o współpracy. Choćby tak: gdy wykonamy nasze zadanie polegające na zdjęciu wartowników, do akcji wkracza grupka ukrywająca się w zaroślach, która ma za zadanie wspiąć się po ścianie umocnienia i otworzyć bramę od środka. Wtedy cała drużyna może przeniknąć do obozu i po cichu dokonać eksterminacji. Przejęta baza mogłaby zostać zajęta – wraz z całym sprzętem znajdującym się za murami.
Ponieważ w listach było trochę rozbieżności na temat, jak powinna wyglądać konstrukcja gry, nie będę zakańczał tej sprawy kropką. Zasadniczo powinny być misje, ale przestrzeń między nimi nie może się zagubić – powinien być świat gry z możliwością jego swobodnego przemierzania.
Następna sprawa to zabawki. Linka – obowiązkowo, ale zmieniona. Dziwne to były czary, gdy zarzucało się linkę w poprzednich częściach, a bohater zaczynał lecieć do miejsca, w którym wbił się haczyk. Po zarzuceniu powinna być możliwość wspinania się i zawiśnięcia. W ten sposób można chować się podczepiając na przykład pod pomostem, czy wisząc obok okna.
Ponieważ człowiek nie da rady zarzucić kotwiczki na wysoki mur, czemu nie dodać łuku ze specjalną strzałą? Ten wykorzystywany byłby przy forsowaniu większych zabudowań, choćby przy zabójstwach seniorów w ich zamkach. Skoro wspomniałem już o łuku, niby czemu ninja nie miałby używać go po prostu jako broni do ściągania straży z murów?
Następny sprzęt – pułapki. Niekoniecznie wnyki, ale choćby zatruta strzałka połączona ze sznureczkiem rozpiętym w wejściu. A propos zatrutych strzałek – można dodać truciznę do smarowania ostrzy, dzięki czemu stawałyby się bardziej efektywne. Następny pomysł – dodanie psa. Może to nie sprzęt, ale bardziej klasyfikuje się tu niż do działu bohaterowie. Zastosowanie psa może być bardzo szerokie – od odciągania uwagi naszych ofiar, przez obronę tyłów, aż do pomocy w ataku. Do tego w komplecie gwizdek, który wydaje niesłyszalne dla ludzi dźwięki, lecz wskazuje psu naszą pozycję.
Fajnym sprzętem są race – rozpraszałyby naszych rywali. Petardy hukowe mogłyby także zagłuszać nasze poczynania, czy nawet otępiać na chwilę zmysły strażników.
Jeżeli chodzi o broń to z pewnością powinno być kilka rodzajów mieczy – krótkie, długie, sztylety oraz wszelkiej maści dzidy. Do tego nunczako (nikt nie wie jak to się pisze) i może jakaś broń miotana – oprócz shurikenów i wspomnianego łuku może dojść jeszcze dmuchawka. Nie powinno też zabraknąć bomb ani granatów. Sporna okazała się sprawa opancerzenia. Tarcza i zbroja? Lepsza odporność kosztem zwinności, szybkości i pływania pod wodą. A propos pływania – patent z poprzedniej części z trzcinką zamiast rurki do nurkowania pozostaje wciąż aktualny.
Mam nadzieję, że w przyszłym miesiącu dostanę przynajmniej tyle samo listów i będę musiał wybierać pomysły z braku miejsca na rozpisanie ich wszystkich. Niestety, magazyn ma ograniczoną liczbę stron i nie da się go rozciągnąć. Oto następna misja:

## Mission #7 - Fable

Każdy zna tę pozycję, więc nie ma po co tłumaczyć. Fable aka Projekt Ego. Symulator życia. Po staremu, nadsyłajcie wszystko, co Wam przyjdzie do głowy. Do zobaczenia!

**janush (er-mail@wp.pl)**

# ARCADIA
## Z VALEM B. PRZEZ ŚWIAT SALONÓW

**Choć minęło już dwadzieścia z górą lat od czasów Incydentu w Rezydencji Curien, o którym opowiada pierwszy HOTD, szaleni naukowcy nie ustają w wysiłkach i kontynuują nieludzkie eksperymenty na ciałach nieboszczyków.**

Wcielamy się w rolę jednego z bohaterów: Lisę Rogan, Thomasa Rogana lub tajemniczego G. Od tego momentu bezpieczeństwo świata spoczywa w naszych rękach. Tak można streścić „bogatą" fabułę najnowszej videostrzelnicy Segi.
SEGA Amusement Europe wybrała dzień 13 grudnia jako datę oficjalnego rozpoczęcia sprzedaży automatu House of the Dead 3 w Europie. Co ciekawe, prawie równocześnie pojawiła się w sklepach X-pudełkowa wersja tej gry. To tak jakby najnowszy film z Jamesem Bondem miał premierę jednocześnie w wersji kinowej i na kasetach video. Nie trzeba być prorokiem, by przewidzieć, iż w takiej sytuacji zyski kin spadłyby drastycznie. Świat gier rządzi się jednak innymi prawami. Sega, nie będąc obecnie w najlepszej sytuacji finansowej, stawia na pewny zarobek i sprzedaż tysięcy kopii gry w wersji konsolowej. Budowanie automatów staje się powoli, także dla Segi, prawdziwą sztuką dla sztuki. Wkrótce dedykowane automaty kupować będą już tylko kolekcjonerzy.
Zanim to jednak nastąpi, spróbuję sprawdzić, co takiego jest w wersji automatowej HOTD 3, że zachęci graczy do odwiedzenia salonu gier, zamiast rozwalania zombiaków z domowym zaciszu.
Niestety nie dostaniemy tu możliwości zagrania w poprzednie części sagi Segi, jak ma to miejsce w przypadku wersji na Xboxa. W przypadku salonu gier nie jest to jednak potrzebne, gdyż z reguły HOTD 1 i HOTD2 stanowią standardowe wyposażenie tego miejsca. Grafika w obu przypadkach jest znakomita, za co w automacie odpowiada zarobkowa mutacja Xboxa nazwana CHIHIRO. Czemu twórcy gry nie skorzystali z możliwości NAOMI 2, można się tylko domyślać. Ja osobiście obstawiam na zacieśnienie więzów pomiędzy Segą a Microsoftem. Sega myśli poważnie o rozwijaniu gier sieciowych i połączeniu w jeden system gier z salonów, konsol i komórek, do czego przyda jej się niewątpliwie amerykański software. Microsoft potrzebuje z kolei dla swojej konsoli bogatszej biblioteki gier, najlepiej sprawdzonych już w praniu. Dziesiątki tego rodzaju gier ma do zaoferowania Sega.
Wróćmy jednak do automatu. Zwraca uwagę ogromny zombiak z szeroko rozpostartymi ramionami, górujący nad 50 calowym monitorem. Trójka z logo gry stylizowana jest na ślad po zakrwawionych pazurach. WOW Entertainment nie pożałował tym razem kasy na elementy graficzne obudowy w wersji DX.
Szczerze powiedziawszy, nie orientuję się nawet, jakie pistolety zaproponuje Microsoft do Xboxowej wersji HOTD 3, a może będzie to wyłącznie joypad (Gulash pewnie będzie wiedział). W automacie mamy bowiem do czynienia tym razem z masywnymi shotgunami. Nie ma co ukrywać, że śrutówka to idealna wręcz broń do likwidacji zombies. Czemu ludzie z WOW nie wpadli na to wcześniej? Kawał solidnego gnata w ręku i sposób przeładowania zwany z angielska pump action to coś, czego spróbować będzie można wyłącznie w salonie. Podobną broń zastosował kiedyś Midway w swojej videostrzelnicy Carn Evil. W porównaniu z Midwayowskimi plastikami strzelby Segi są ciężkie, masywne i na pozór nie do odróżnienia od oryginału. Rolę pedału „przeładuj/ukryj się" pełnią w trzecim z serii Domu Umarłych momenty, w których kamera na chwilę zastyga na jednym ujęciu. Zresztą zombiaki nie zaczęły jeszcze do nas strzelać, co dziwi zważywszy na fakt, że innymi narzędziami zabijania posługują się całkiem sprawnie. No cóż, taka konwencja.
Kolejna różnica w stosunku do konsolowej wersji, to system gry zastosowany już wcześniej w The Maze of the King, a polegający na losowych zmianach scenariusza gry. To drugi znany mi przypadek zastosowania tego rodzaju sztuczki programistycznej. Na kilku poziomach gry mamy trzy lub cztery obszary do przejścia. Obszary pojawiają się w sposób przypadkowy, a wybierane są spośród kilkunastu, co powoduje, że za każdym razem gracz doświadcza kolejnych niespodzianek. Daje to możliwość przejścia gry na różne sposoby. Historia rozwija się w różnych kierunkach i nawet zaawansowani gracze znajdą tu przyjemność za każdym razem, ponieważ nic nie dzieje się tak samo przy kolejnych zmaganiach z grą. W tej sytuacji HOTD 3 na Xboxa przypomina raczej wersję demo.

Dodatkowo jeszcze każdy poziom kończy się inaczej, w zależności od tego jak go przejdziemy. Nazywa się to Multi Variety Ending i praktycznie sprowadza się do tego, że automatowej wersji HOTD 3 nie da się „przejść" dwukrotnie w identyczny sposób.
Jeśli dodać do tego jeszcze bossów pojawiających się w poszczególnych etapach gry, nie jak to ma zwykle miejsce - na zakończenie, ale także w środku, czy wręcz na początku stage'a, można zaryzykować stwierdzenie, że goście z WOW zrobili wszystko co możliwe, by gracz nie znudził się likwidacją kolejnych pokoleń zombiarstwa.
Reasumując: śrutówki, duży monitor i możliwość „przechodzenia" gry na różne sposoby to elementy odróżniające najnowszy arcade'owy automat Segi od wersji na konsolę. Wątpię, by ciężarówki z HOTD 3 wyprodukowanymi w walijskiej fabryce firmy dotarły szybko do polskich salonów i prędzej pewnie spotkacie się z konsolową wersją tego klasycznego już horroru. Gdy jednak znajdziecie na swojej drodze jakieś centrum rozrywki z tym automatem, zachęcam – wejdźcie i zagrajcie, a poczujecie różnicę.

**Val B.**

# POYEP ZONE
## MAGIA KINA DOMOWEGO 2

W poprzednim numerze pisałem o wzmacniaczach domowego kina. Teraz należy napisać coś o kolumnach głośnikowych.
Zadziwiające jest to, że oglądając film, potrafimy przymknąć oko na pewne niedoskonałości w jakości obrazu, ale zawsze bezbłędnie wyłapiemy nawet małe błędy w przekazie dźwięku. Jest to tym bardziej zastanawiające, jeśli weźmiemy pod uwagę fakt, że między oczami człowieka a jego mózgiem jest 2 razy więcej połączeń nerwowych, niż pomiędzy mózgiem a uszami.
Wiele osób składając swoje komplety sprzętu do odsłuchu dźwięku przestrzennego ignoruje rolę głośników, obarczając wzmacniacze największą odpowiedzialnością za generowaną jakość dźwięku.
Jest to bardzo duży błąd, gdyż w rzeczywistości to właśnie głośniki są odpowiedzialne w 80% za to, co określamy jakością. Dobra kolumna prawie zawsze wyciśnie wszystkie soki nawet ze słabego wzmacniacza, podczas gdy nawet najlepszy, wzmacniacz będzie bardzo często ograniczony kolumnami nie dorastającymi mu klasą.
Kupując zestaw głośników do kina domowego nie powinniśmy oszczędzać. Rozsądnie jest wydać na niego przynajmniej 150% ceny zakupionego wzmacniacza.
Obecnie najpopularniejsze głośniki do domowego kina to zestawy złożone z 5 satelitek i subwoofera. Zapewniają one przyzwoitą jakość dźwięku za niewielkie pieniądze, a do tego zajmują mało miejsca.
Jednak entuzjaści domowej rozrywki uważają to wyjście za półśrodek. To dlatego, że subwoofery w takich przypadkach są przeciążone, gdyż muszą odtwarzać zarówno bardzo niskie dźwięki, jak i górne pasmo basów, którego nie przeniosą małe membranki głośników satelitarnych. W normalnych zestawach to pasmo jest zarezerwowane dla kolumn przednich. Gdy korzystamy z takich małych zestawów wyłącznie do oglądania filmów, to jeszcze pół biedy, ale gdy słuchamy muzyki, od razu uszy zaczyna drażnić dudnienie basów, spowodowane właśnie przenoszeniem zbyt szerokiego pasma częstotliwości.
Skoro już wspomniałem o muzyce, trzeba od razu zaznaczyć, że brzmi ona najlepiej w tradycyjnym stereo, gdyż bardzo często w dźwięku przestrzennym dochodzi do zafałszowania przekazu. Czasami jednak właśnie dzięki zastosowaniu kilku głośników można z muzyki wydobyć pewne dodatkowe niuanse, niesłyszalne w stereo.
Jakie zatem warunki powinny spełniać dobre głośniki domowego kina?
Po pierwsze - pasmo przenoszonych częstotliwości musi być wystarczająco szerokie, by nie dochodziło do zaciemniania wysokich częstotliwości lub obcinania basów. Ludzkie ucho w najlepszym przypadku słyszy częstotliwości w zakresie 20 Hz – 20.000 Hz, więc taka specyfikacja głośników w zupełności nam wystarczy.
Skoro o paśmie częstotliwości mowa, to nie mogę nie wspomnieć o coraz popularniejszych standardach – DVD AUDIO i Super Audio CD, charakteryzują się one m.in. pasmem rozciągniętym do 100.000 Hz
Trzeba jednak pamiętać, że gwarantowany zakres częstotliwości jest podawany przy założeniu spadku sygnału nawet do 6 dB, a obniżenie głośności już o 3 dB oznacza ściszenie dźwięku o 50%, dlatego trzeba być w tej materii bardzo ostrożnym.
Drugą ważną kwestią jest tak zwana efektywność głośników, podawana w dB przy odległości 1m. od głośnika przy zapodanej mocy 1W. Jeżeli mamy wzmacniacz o małej mocy, starajmy się szukać kolumn o wysokiej efektywności – około 89-92 dB. Jeśli mamy wzmacniacz o dużej mocy, możemy skusić się na kolumny o średniej efektywności 85-88dB. Efektywność poniżej 83 dB jest niedopuszczalna.
Ważna jest również obudowa. Bardzo dobre są obudowy z płyt MDF, niezłe ze sklejki, a najlepsze z litego drewna, wyłożone od środka watą, choć te ostanie są zarezerwowane dla kolumn z najwyższej półki (kilkanaście - kilkadziesiąt tysięcy zł/para).
Jeśli chodzi materiał z którego wykonane są membrany, trudno jednoznacznie stwierdzić co najlepiej wpływa na jakość. Chodzi o to, by materiał ów był lekki, wytrzymały i neutralny, to znaczy. nic nie dodawał do muzyki od siebie. Bardzo dobry jest kevlar.
W przypadku domowego kina niebagatelne znaczenie ma często niedoceniany głośnik centralny, który odpowiedzialny jest w zasadzie za wszystkie efekty, z pominięciem najniższego basu. Powinien on mieć taką samą moc, jak kolumny główne, oraz przetworniki takiej samej klasy, co kolumny przednie. Pamiętajmy o tym, by był również porządnie ekranowany magnetycznie, w przeciwnym razie może doprowadzić do uszkodzenia kineskopu, jeśli stoi w pobliżu telewizora.
Na koniec dodam, żebyście nie kierowali się zawsze tak zwaną drożnością, czyli tym ile oddzielnych głośników odpowiedzialnych za poszczególne pasma ma dana kolumna. Dobrze wykonana kolumna 2-drożna może zapewnić lepszą jakość dźwięku niż kolumna 4-drożna.
Czym zatem się kierować przy doborze kolumn? Oczywiście własnym słuchem i własnymi preferencjami, czy wolicie dźwięk miękki, zaokrąglony – typowy dla przykładowo produktów duńskich, czy może nieco bardziej wyrafinowany (przynajmniej według mnie), jaki oferują produkty z Wysp Brytyjskich. W zasadzie z kolumnami jest podobnie jak z winem: jeśli lubicie słodkie, kupcie coś popularnego, ale porządnego, jeśli wytrawne, rozejrzyjcie się za czymś nieco bardziej wyrafinowanym. Jeśli z kolei wolicie „jabole", kupcie miniwieżę (żartowałem).
Przy wyborze tego rodzaju sprzętu, nigdy nie kierujcie się pierwszym wrażeniem, pozwólcie kolumnom pograć kilkanaście minut. Oczywiście odsłuchujcie je na własnych płytach. Należy też wiedzieć, że głośniki zawsze potrzebują pewnego czasu na swoiste dotarcie się, po przekroczeniu owego czasu zaczynają grać wyraźnie lepiej.
Nie kupujcie kolumn głośnikowych w różnego rodzaju hipermarketach. Produkty, które tam znajdziecie, pomimo wyglądu identycznego z ich odpowiednikami dostępnymi w normalnych sklepach, często wykonane są z podzespołów gorszej jakości. Niestety, w świecie głośników istnieje bardzo ścisła zależność - im wyższa cena, tym lepsza jakość. Tu nie ma cudów.

**Poyep**

# PS2 Online

**Witka! Na polu gier sieciowych na PS2 od jakiegoś czasu prawie nic się nie dzieje. Ale kącik, jak zwykle, wypchany po brzegi świeżymi wieściami z frontu.**

**Txt: OG**

Jeśli chodzi o PS2 i jej sieciową ofertę, to przypomina mi się sytuacja, jaka ma miejsce po każdej premierze nowej konsoli. Zostają wydane trzy tytuły startowe, po czym przez dłuższy okres - cisza. Dopiero po kilku miesiącach zaczynają wychodzić tytuły naprawdę dopracowane i godne uwagi. Podobnie jest i w tym przypadku. Zostały wydane trzy pierwsze pozycje: SOCOM, Tribes i Twisted Metal Black: Online, a potem już nic wartego uwagi. Oczywiście, producenci już karmią nas pysznymi zapowiedziami nowych sieciowych tytułów, ale albo nigdy do nas one nie dotrą, albo wcale nie są interesujące. Everquest nadal mnie nie przekonuje, FF XI chyba nigdy nie pojawi się w Europie, a z Auto Modellisty wycięto całą opcję gry w necie. Zabawa w sieci na PS2 na razie nie maluje się w różowych barwach. Na 99% nigdy nie będzie Phantasy Star Online, ponieważ twórca tej gry stwierdził, że nie lubi specyfikacji PS2. Gdyby nie obiecujące zapowiedzi Resident Evil Online i czas, jaki spędziłem z SOCOMem w sieci, to w tej chwili mocno zastanawiałbym się nad słusznością przyjęcia takiej strategii przez Sony.
Już pewnie jesteście po lekturze artykułu o Xbox Live. Jesteście w szoku, że X ma tego aż tyle, a PS2 raptem kilka? Rzeczywiście, oprócz SOCOMa reszta gier sieciowych na PS2 przy tych z X wygląda po prostu biednie. Ale przecież Sony i tak króluje, zatem po co mają się wysilać? Za to MS musi bardzo starać się o klienta, stąd te promocje i cały szum wokół Live'a. Ktoś ostatnio stwierdził, że kupił Xboxa dla tych wszystkich gier sieciowych, a PS2 zostawił sobie dla góry wspaniałych tytułów dla jednej osoby...
A co dzieje się u nas w redakcji? Po pierwsze, w końcu udało nam się uruchomić Twisted Metal Black: Online na łączu SDI. Tak jak podejrzewaliśmy, problemy były spowodowane konfiguracją serwera. Jak TMB: O śmiga w sieci? Przepięknie, doskonale, ultrapłynnie. Czyli dokładnie tak, jak się tego spodziewaliśmy. Już nie możemy się doczekać, aż tytuł ten trafi do Europy. Tak jak obiecaliśmy w poprzednim numerze, zajęliśmy się również ATV Offroad Fury 2. Niestety okazało się, że obsługuje tylko oficjalną sieciówkę Sony. Jest to pierwsza gra, nie pozostawiająca nam wyboru co do sieciówki. Miejmy nadzieję, że będzie to jeden z nielicznych wyjątków, ponieważ okazuje się, że pecetową sieciówkę można kupić o wiele taniej niż Adaptora Sony.

Poniżej przedstawiamy zgrabny artykulik napisany przez naszego czytelnika. Od siebie dodam tylko, że jeśli macie podobne doświadczenia, to nie wstydźcie się przysłać tego do nas. Ten kącik jest dla Was, możecie pomóc sobie i innym opisując, w jaki sposób podłączacie się do netu. Mimo najszczerszych chęci nie jesteśmy w stanie kupić wszystkich sieciówek, jakie są na rynku i przetestować wszelkich dostępnych w kraju usług udostępniających połączenie z netem. Tak czy inaczej, brawa dla Jacka.

### Teledat Fast Ethernet USBzzb

Zachęcony artykułem w Neo Plus 11/2002, dotyczącym możliwości gry w sieci postanowiłem, że i ja podłączę swoją konsolę PS2 do Internetu.
Mam stałe łącze o prędkości 128kb poprzez telewizję kablową. Na początku stanąłem przed problemem wyboru karty sieciowej USB. Po zapoznaniu się z dostępną ofertą stwierdziłem, że karty rekomendowane przez producentów oprogramowania (np. Neversoft) są w Polsce raczej nieosiągalne lub bardzo drogie.
Postanowiłem zaryzykować i kupiłem na Allegro najtańszą kartę, jaką udało mi się znaleźć (tak przy okazji, na Allegro ciągle można kupić takie sieciówki - OG).
Była to nowa sieciówka Teledat Fast Ethernet USB firmy Deutsche Telekom. Zapłaciłem za nią tylko 70 zł.
W opakowaniu otrzymałem kartę sieciową, kabel USB długości 1.8 m, instrukcję obsługi w języku niemieckim i dyskietkę ze sterownikami (w tym wypadku niewykorzystaną). Sama karta jest bardzo mała. Wyglądem bardzo przypomina model firmy D-Link opisany na stronie www.thps.com. Sieciówka Teledat posiada dwa złącza: USB i RJ-45 oraz dwie diody LED sygnalizujące połączenie i przesyłanie danych.
Teraz pozostał tylko wybór gry posiadającej opcję grania w sieci. Udało mi się zdobyć THPS4 i mogłem przystąpić do działania.
Podłączyłem kartę z jednej strony za pomocą kabla USB do konsoli, z drugiej strony przy pomocy kabla sieciowego do huba, uruchomiłem konsolę, załadowałem grę i z drżeniem rąk wybrałem z menu opcję Network Play. Następnie w Network Options wybrałem Settings, Hardware Setup i ustawiłem USB Ethernet Adapter. W ustawieniach Connection Settings pozostawiłem wszystko bez zmian, czyli na Auto. Na koniec jeszcze tylko Player Name. Po wyjściu z menu ustawień pojawił się napis „Testing network settings", na karcie USB zaczęła migać dioda sygnalizująca przesyłanie danych i okazało się że jestem w sieci!!!
Druga dioda opisana jako Link nie zapala się, ale wszystko działa OK.
Po wyborze zawodnika możemy poprzez opcję Play Online wejść na wybrany serwer i przyłączyć się do gry lub utworzyć swój serwer. Ja na początek dołączyłem do innej gry, gdzie jeździłem z siedmioma kolesiami zza Wielkiej Wody. Wrażeń i przeżyć z gry online nie będę szczegółowo opisywał. To trzeba po prostu przeżyć samemu, ale wierzcie mi, zabawa jest przednia.

Ponieważ jestem człowiekiem dociekliwym, ciekaw byłem jak konsola rozpozna moją kartę, jednak w THPS4 nie mogłem tego sprawdzić. Przypomniałem sobie, że w grze Time Splitters 2 jest opcja konfiguracji sieci z opcją rozpoznawania hardware'u. Po odpaleniu gry wybrałem Network Settings i następnie przeszedłem do opcji Hardware Settings. Przyznam, że to, co tam zobaczyłem wprawiło mnie w lekkie osłupienie. Moja karta sieciowa została rozpoznana jako: D-Link/DSB-650TX. Jest to karta, którą Neversoft zaleca na swojej stronie WWW do podłączenia PS2 do sieci.
Okazało się, że podobieństwo mojej karty i karty D-Link nie ogranicza się tylko do obudowy. Prawdopodobnie jest to taka sama karta, tylko firmowana przez różnych producentów. Jest to praktyka często stosowana przez producentów podzespołów komputerowych, którzy firmują swoim logo sprzęt pochodzący tak naprawdę od jednego dostawcy.
Tym oto sposobem odkryłem tajemnicę mojej karty sieciowej i sukcesu przy podłączaniu konsoli PS2 do internetu.
Zachęcam wszystkich chcących bawić się w gry online do poszukiwania i eksperymentowania z innymi modelami kart sieciowych USB. Dzięki temu może powstanie lista sieciówek kompatybilnych z PlayStation 2, a zarazem tanich i dostępnych dla szerokiej rzeszy graczy spragnionych giercowania w sieci na swoich ulubionych konsolach.

Jacek Romaldowski (Jack_Jack)

*Dzięki bardzo! Ja również przyłączam się do apelu Jacka. Chcecie grać online, nie traćcie czasu. A teraz czas na mięsko, czyli listy.*

### Kolejne wątpliwości

Witam
Mam ISDN i płacę miesięczny abonament. Jak podłączę PS2 do komputera, to opłaty będą szły na miesięczny abonament czy to będzie oddzielny rachunek?
Gość w sklepie powiedział, że na PS2 nie będzie można grać, bo SONY nie rozmawiało z TPSA. Powiedział jeszcze, że będzie można grać, ale trzeba łączyć się przez serwer zagraniczny i płacić za to. Jak to nie jest prawdą to widzę, że się świetnie znał.

Gotenx

*Jeśli płacisz abonament, to podłączenie PS2 tego nie zmieni. Za korzystanie z grania na PS2 w sieci nie płacisz ani złotówki nikomu! W żadnym kraju nie trzeba płacić Sony za granie online. Inna sprawa, jeśli firma wydająca jakaś grę zażąda kasy za postawienie serwerów, na przykład do MMORPGów, do których takowe są po prostu niezbędne. Square zrobiło tak z FF XI w Japonii. Takie rzeczy powinieneś sprawdzać w sprawdzonych źródłach, a nie u jakichś sklepikarzy, którzy zazwyczaj znają się na swoim zapleczu i na niczym więcej. Swoją drogą napisałem Ci w mailu, co masz zrobić z tym sklepikarzem.*

### Trudno powiedzieć

Witam
Czy opłaci mi się kupić kartę sieciową USB poniżej 100zł?
Czy lepiej poczekać na Adaptor od Sony?
Czy używając karty będę miał jakieś ograniczenia?
Czy usługa online będzie działać we wszystkich grach albo serwerach?

Kamil

*Trudno powiedzieć. Do tej pory wszystko chodziło cacy, ale pojawiła się pierwsza gra, która obsługuje tylko oficjalnego Adaptora Sony. To ATV Offroad Fury 2. Być może inne pójdą w jej ślady, a być może nadal reszta nowych pozycji będzie obsługiwała inne sieciówki. Dla przykładu na takiego Everquesta nie ma co liczyć, że będzie obsługiwał pecetowe sieciówki, ponieważ zostaje wydany przez Sony. Ale zawsze możesz tanio kupić, sprawdzić czy granie online na PS2 Ci pasuje, a potem sprzedać (Allegro) i kupić Adaptora.*

Wszystko, co miłe, szybko się kończy. A właśnie skończyło się kolejne wydanie naszego kącika online. Do zobaczenia... Być może już w sieci.

**System Of A Down - Nowa nadzieja**

Dwa zdania tytułem wstępu. Jeżeli jesteś zadeklarowanym miłośnikiem muzyki disco, a każdy cięższy brzmieniowo gatunek muzyczny wywołuje u Ciebie, drogi czytelniku, odruch wymiotny lub choćby gest zniesmaczenia, nie czytaj dalej tego artykułu. Wszystkich pozostałych zapraszam do zapoznania się z moimi wypocinami.

Trochę historii
System Of A Down jest zespołem należącym do szeroko pojętego nurtu new-metal/hard rocka Korzenie jego założycieli wywodzą się z Armenii (wokalista i gitarzyści) oraz Libanu – Perkusista. Przyznacie, że to duża odmiana od zalewających nas bezustannie „produktów" Wuja Sama.
Inspiracją dla Systemu są między innymi zespoły takie jak Sepultura czy Korn, ale jak sami twórcy przyznają, wzorują się również na znacznie lżejszych gatunkowo grupach - Red Hot Chili Peppers i Faith No More.
SOAD zrobił niezwykłą furorę za sprawą doskonałego albumu „Toxicity". Jednakże na scenie muzycznej znany jest już od 1996 roku, kiedy wydał swoje pierwsze single – między innymi „Sugar".
W 1998 roku pojawił się album „System Of A Down – Self Titled", który wywołał duże zamieszanie pośród zblazowanych i znudzonych amerykańskich słuchaczy. Wszystko to za sprawą niezwykle orientalnego (miejscami) brzmienia połączonego z mocną, ale wpadającą w ucho linią melodyczną, podkreśloną doskonale zmiksowanymi ostrymi riffami gitarowymi.

Czasy obecne
Za takie przyjąłem rok 2001, kiedy ukazał się wspomniany, rewolucyjny album „Toxicity". Bez ogródek jest to zdecydowanie najlepszy krążek, jaki dane mi było przesłuchać. Wyraźna ewolucja w stosunku do poprzedniej płyty, a na tle nieco skostniałego nurtu hard rockowego nosi wręcz znamiona rewolucji. Cechą charakterystyczną dla tej płyty jest pewna nuta niepokoju, wyraźnie wyczuwalna w prawie każdej piosence. Nadaje jej to dodatkowy niepowtarzalny charakter.
Cóż więcej mogę dodać?
Jest to niezwykle spójna produkcja. Zresztą nie ma się co dziwić - jeśli wierzyć słowom autorów, na potrzeby tego albumu napisanych zostało 51 utworów, z czego na płytę po bardzo rygorystycznej selekcji trafiło jedynie 14.
O świetności tego ostatniego krążka może świadczyć fakt ukazania kilku jego edycji, czy też wydania dostępnego również u nas z dołączoną płytką DVD, na której znajdziemy kilka klipów koncertowych.
Gdybym miał Was zachęcić do przesłuchania tej płyty, napisałbym, że to tak, gdybyście na jednej konsoli mieli dostępne wszystkie najbardziej kilerskie gry z różnych platform.
Na przykład porównałbym „HALO" do utworu „Chop Suey" który jest absolutnym hitem.
„MGS2" do „Aerials"– niesamowicie klimatyczne brzmienie, niezwykle sugestywny teledysk.
„GT3" do „Toxicity"- można słuchać na okrągło.
Nowy Resident Evil – „ATWA", majstersztyk - ot co!
Burnout 2 -„Science". Dynamika, dynamika i jeszcze raz dynamika.
Wszystkie oryginalne produkcje ze stajni Segi i Nintendo – „Forest". Po prostu niepowtarzalność.
W momencie, gdy będziecie czytać ten artykuł powinna być już dostępny nowa płyta pod tytułem „Steal This Album", której premiera zaplanowana została na 26.11.02.

Polski Akcent
Jak zwykle musiał się trafić jakiś niechlubny rodzyn i oczywiście musiał to być Polak. Podczas jedynego jak dotąd koncertu, który odbył się w katowickim „Spodku" w 1998 roku ktoś rzucił jabłkiem w wokalistę. No tak Polak potrafi...

PS: Skoro jesteśmy w temacie dobrej muzyki, polecam również zapoznanie się z nowym utworem zespołu Korn „Thoughtless". [Poyep]

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

# KSIĄŻKI FIRMOWANE PRZEZ NEO PLUS

## KONSOLOWE KOMPENDIUM

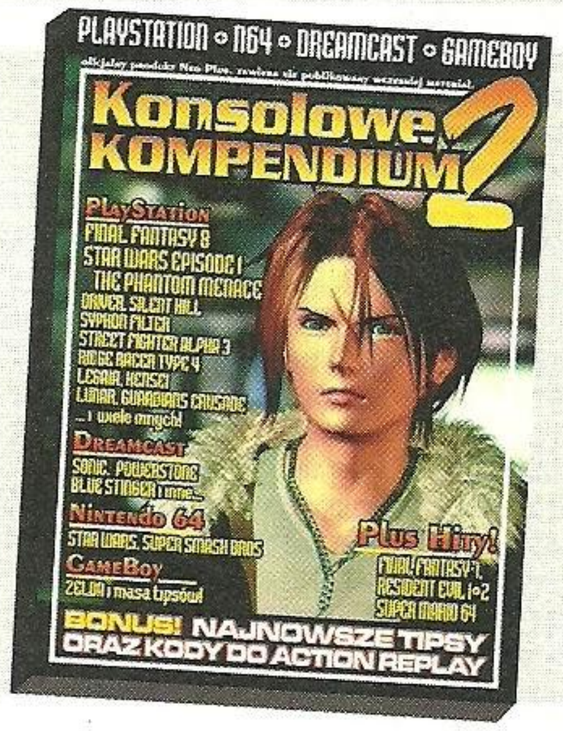
**Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.**
**Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.**

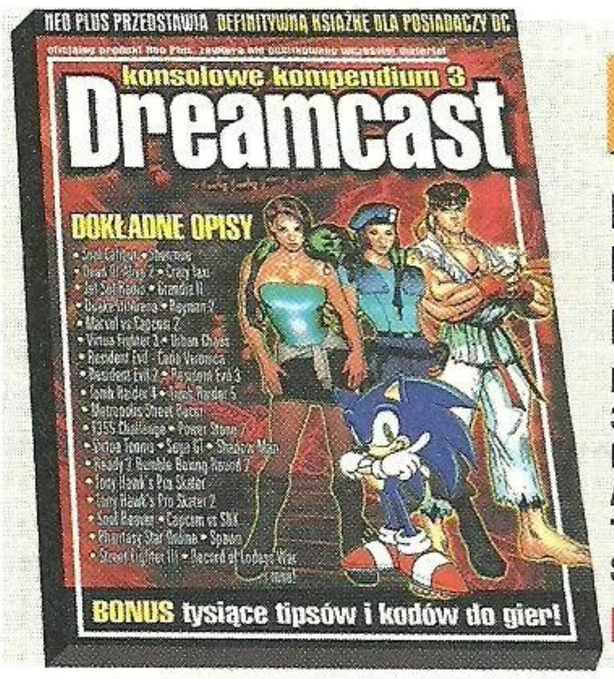
**Liczba stron:** 272 **Cena:** 14.99 (razem z kosztami przesyłki)

## KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

**Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Dtiver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!**

**Liczba stron:** 320 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)




## KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

**Biblia dla wszystkich posiadaczy Dreamcasta - w sumie 45 opisów do najlepszych gier na konsolę Segi. 272 strony drobnym maczkiem. Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione, jak i premierowe materiały. Oto lista opisów:**

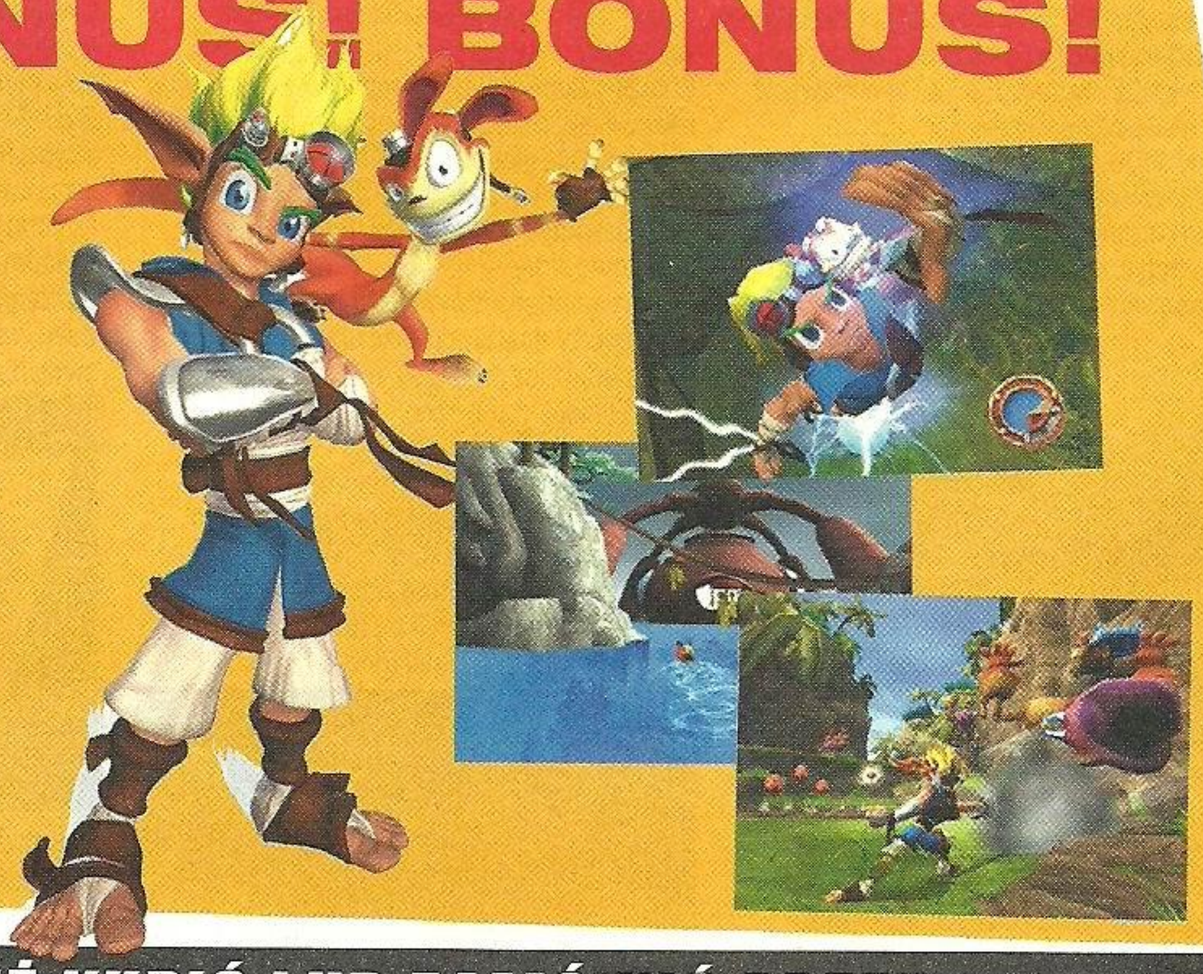
**Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark, Marvel VS Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Residenet Evil CV, Illbeed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, UFC, Virtua Tennis, 18 Wheeler APT, Metropolis M-SR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III Arena, Chu Chu Rocket, Phantasy Star, Soul Calibur, Marvel vs Capcom 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, Street Fighter III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, Virtua Fighter 3 A DODATKOWO MNÓSTWO TIPSÓW I KODÓW!!!**

**Liczba stron:** 272 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

# BONUS! BONUS! BONUS!

**ZAMÓW DOWOLNĄ KSIĄŻKĘ DWA NUMERY ARCHIWALNE, LUB PRENUMERATĘ, A OTRZYMASZ OD NAS W PREZENCIE WERSJĘ DEMO GRY JAK & DAXTER NA PLAYSTATION 2!**

(ważne do wyczerpania zapasów i tylko w sprzedaży wysyłkowej)



NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE tel (022) 624-78-16

# PRENUMERATA

## JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym. Dalej wystarczy opłacić zamówienie na poczcie lub w banku.
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca.
**UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym, aktualnym kuponie.**

## CENY PRENUMERATY

**6 numerów - 40 zł** (w tym 7% vat)
**12 numerów - 80 zł** (w tym 7% vat)

**W razie problemów prosimy o kontakt przez email pod adresem: marcellus@neoplus.com.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-16.**

# ARCHIWALIA

**UWAGA! PROSIMY O BARDZO STARANNE WYPEŁNIANIE KUPONÓW! NAJLEPIEJ DRUKOWANYMI LITERAMI!**

**NUMERY o1 - o5 CIĄGLE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY**

**NEO PLUS nr 6 styczeń 99**
**RECENZJE:** Legend Of Zelda, Toca 2, Tomb Raider 3, Xenogears, Xtreme-G 3, A Bug's Life, Brave Fencer Musashi, Bushido Blade 2
**EXTRA:** Jest tylko jedna Lara Croft - artykuł o Larze i modelkach oraz test japońskiego Dreamcasta
**OPISY:** Crash Bandicoot 3

**NEO PLUS nr 7 luty 99**
**RECENZJE:** R-Type Delta, Star Wars Rogue Squadron, Starshot, Music, Invasion, NBA Jam 99, C3 Racing, Top Gear Overdrive, V-Rally 99, Legend, Glover i nne
**EXTRA:** Sonic Adventure - pokaz mocy Dreamcasta
**OPISY:** Turok 2, Music

**NEO PLUS nr 15 listopad 99**
**OPISY I RECENZJE:** Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
**RECENZJE:** 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
**EXTRA:** TOKYO GAME SHOW Jesień 99

**NEO PLUS nr 16 grudzień 99**
**OPISY I RECENZJE:** Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
**RECENZJE:** Army Men Air Attack, Crash Team Racing,
**EXTRA:** ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2

**NEO PLUS nr 20 kwiecień 00**
**OPISY I RECENZJE:** Alundra 2, Fear Effect, SaGa Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2
**RECENZJE:** Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder,
**EXTRA:** PlAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o grach na PS2

**NEO PLUS nr 22 czerwiec 00**
**OPISY I RECENZJE:** Wild Arms 2, Jojo's Bizzarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story
**RECENZJE:** Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing,
**EXTRA:** E3 2000 - Relacja + pierwsze screeny z MGS 2!

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE tel (022) 624-78-16

SWW 2711

**PRENUMERATA**
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - **40 zł** (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - **80 zł** (w tym 7% vat)

**ARCHIWALIA** każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

**KOMPENDIUM 1**
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

**KOMPENDIUM 2**
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

**KOMPENDIUM 3**
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

# ARCHIWALIA

**NEO PLUS nr 24 wrzesień 00**
**OPISY I RECENZJE:** Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, KOudelka
**RECENZJE:** Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, VGirtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon
**EXTRA:** Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes

**NEO PLUS nr 25 październik 00**
**OPISY I RECENZJE:** Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
**RECENZJE:** Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC , Rayman 2,
**EXTRA:** Relacja z wystawy ECTS

**NEO PLUS nr 26 listopad 00**
**OPISY I RECENZJE:** Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
**RECENZJE:** Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
**EXTRA:** Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

**NEO PLUS nr 27 grudzień 00**
**OPISY I RECENZJE:** Final Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007
**RECENZJE:** MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports
**EXTRA:** Recenzje gier na PS2: t Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club

**NEO PLUS nr 28 styczeń 01**
**OPISY I RECENZJE:** Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2
**RECENZJE:** Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The
**EXTRA:** Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

**NEO PLUS nr 30 marzec 01**
**OPISY I RECENZJE:** C-12 Final Resistance, Darkstone, Record Of Lodoss War, Fear Efefct Retro Helix
**RECENZJE:** Nba Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
**EXTRA:** Wojna konsol! Oraz megaraporty o MGS2 i GT3

**NEO PLUS nr 31 kwiecień 01**
**OPISY I RECENZJE:** Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
**RECENZJE:** Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan, Q2 PS2 i inne
**EXTRA:** megaimport: ISS na P2, Grand Theft Auto 3 - raport, CGet Connectef - Dreamcastem w sieci

**NEO PLUS nr 34 lipiec/sierpień 01**
**OPISY I RECENZJE:** Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
**RECENZJE:** GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
**EXTRA:** TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

**NEO PLUS nr 35 wrzesień 01**
**OPISY I RECENZJE:** Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
**EXTRA:** FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

**NEO PLUS nr 36 październik 01**
**OPISY I RECENZJE:** Devil May Cry, Dragon Riders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki - Journey West
**RECENZJE:** Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
**EXTRA:** Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

**NEO PLUS nr 37 listopad 01**
**OPISY I RECENZJE:** Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
**RECENZJE:** Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
**EXTRA:** Soul Calibur 2 - pierwsze obrazki, Test japoskiej Gamecube

**NEO PLUS nr 38 grudzień 01**
**OPISY I RECENZJE:** Silent Hill 2, Syphon Filter 3, Shenmue 2 cz. 1, Tales Of Destiny cz. 2
**RECENZJE:** Tony Hawk's Pro Skater 3, Jak & Daxter, GTA3, NBA 2K2, Kinteica
**EXTRA:** METAL GEAR SOLID 2 - nareszcie jest!

**NEO PLUS nr 39 styczeń 02**
**OPISY:** GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
**RECENZJE:** Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
**EXTRA:** XBOX - test amerykańskiej konsoli i czterech gier

**NEO PLUS nr 41 marzec 02**
**OPISY:** Drakan The Ancient's Gates, Herdy Gerdy
**RECENZJE:** Drakan, Pirates, State of Emergency, Shadowman 2, Star Wars Racer Revenge,
**EXTRA:** NEON - sześc stron publicystyki, Final Fantasy XI

**NEO PLUS nr 42 kwiecien 02**
**OPISY:** Shadowman 2, Fatal Frame
**RECENZJE:** Star Wars Jedi Starfighter, Kings Field, Fatal Frame, Mad Maestro, Army Men RTS
**EXTRA:** Resident Evil na GameCube!
**Importy:** Tekken 4, Onimusha 2, Soul Calibur 2,

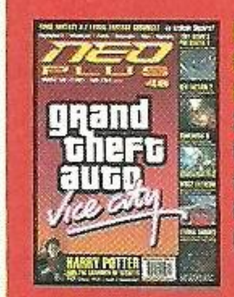
**NEO PLUS nr 43 maj**
**OPISY:** Blood Omen
**RECENZJE:** Spider-Man, Red Card Soccer, Everblue, Deus Ex, D.N.A., Virtua Fighter 4, Smash Court Tennis
**EXTRA:** MEDAL OF HONOR FRONTLINE - megazajawka, Winning Eleven 6, GameCube w Europie - recenzje pierwszych gier.

**NEO PLUS nr 44 czerwiec**
**OPISY:** Medal Of Honor Frontline
**RECENZJE:** Medal Of Honor Frontline, Pikmin, Way of the Samurai, Final Fantasy X, Agressive Inline
**EXTRA:** E3 2002 - pierwsza część megarelacji z wystawy w Los Angeles, zajawki pięć nowych gier Star Wars!

**NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpien**
**OPISY:** FINAL FANTASY X - 18 stron!
**RECENZJE:** Stuntman, GT Concept Toky-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
**EXTRA:** Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

**NEO PLUS nr 46 wrzesien/paźdz.**
**OPISY:** Onimusha 2, Prisoner Of War, The Thing
**RECENZJE:** Commandos 2, Conflict: Desert Storm, Enclave, Sega GT 2002, Tekken 4, The Thing, Toca Race Driver
**EXTRA:** PS2 - trzecia generacja: Mark Of Kri, Ratchet&Clank, Primal, SLy Cooper, WRC2 oraz ECTS 2002!

**NEO PLUS nr 47 listopad**
**OPISY:** Hitman 2
**RECENZJE:** Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
**EXTRA:** PS2 Online - gramy w sieci



**NEO PLUS nr 48 grudzień**
**OPISY:** GTA Vice City - megaopis!
**RECENZJE:** BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2 Extreme, Eterenal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III

**NEO PLUS nr 49 styczeń 2003**
**OPISY:** Rygar The Legendary Journey
**RECENZJE:** The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Star Wars: Bounty Hunter, Star Wars: The Clone Wars

---

Odcinek dla poczty

RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

- 

.....

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

wpłacający: .....

ul. .....

.....

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

---

Odcinek dla posiadacza rachunku

RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

- 

.....

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

wpłacający: .....

ul. .....

.....

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

---

Odcinek dla banku

RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

- 

.....

telefon: .....

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

wpłacający: .....

ul. .....

.....

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

# TECHNIKALIA

**Na pytania natury technicznej odpowiada red. Poyep - piszcie do niego pod adresem: poyep@go2.pl. Prośba o polskie znaki!**

Jaki kabel jest mi potrzebny, żeby podpiąć pod kartę telewizyjną PS2 i przy okazji mieć kolor w grach NTSC?

Adam

Powinno działać na normalnym kablu kompozytowym. W opcjach oprogramowania do karty wybierz sygnał „in" jako NTSC, ewentualnie zaopatrz się w konwerter PAL-NTSC.

Myślałem ostatnio nad zakupem Network Adaptora do PS2 i rozważałem podłączenie stałego łącza oferowanego przez kablówkę. W informacjach z telewizji wyczytałem, że aby podłączyć stałkę, trzeba posiadać kartę sieciową w standardzie RJ 459.
Czy takowa jest wbudowana do Adaptora Sony???

Ironx

Standard tego kabla to RJ 45, nie 459 i jest to kabel popularnie nazywany „skrętką". Oczywiście Adaptor od PS2 jest wyposażony w tego rodzaju port.

Czy po podłączeniu kierownicy SPEEDSTER 2 przez przejściówkę SuperJoybox (którą podpina się do portu USB) i odpaleniu Gran Turismo 3 będę mógł wykalibrować kierownicę w opcjach dostępnych dla kierownicy GT Force Logitech?

Man with no name

Raczej nie, ponieważ opcje te mogą być charakterystyczne tylko dla GT Force'a. Radzę zapytać o to producenta owej przejściówki, powinien wszystko wiedzieć dokładnie.

Czy głośne słuchanie muzyki w pokoju i tym samym wytwarzanie dosyć silnych basów, wyczuwalnych dosyć mocno na obudowie konsoli, może spowodować uszkodzenie PS2, np. lasera czy napędu?

Gall Anonim

Jeśli te basy są naprawdę potężne, to mogą one uszkodzić jakiekolwiek delikatne mechanizmy, ale musiałbyś wytwarzać niesamowite ciśnienie akustyczne.

Czy jak kupię Xboxa w USA, to bez problemu będę mógł grać i oglądać filmy na średniej klasy TV? Gierki dostanę bez problemu. Czy Xbox z USA jakoś się różni od Xboxa z Europy?

One

W USA jest inny system telewizyjny i inne napięcie w gniazdkach. Poza tym konsole mają blokadę terytorialną – nie można grać w gry amerykańskie w Europie i odwrotnie. Można to obejść przy pomocy modchipa, ale traci się gwarancję.

W jaki sposób rozpoznać w sklepie który amplituner ma bardziej zaawansowane brzmienie przestrzenne (chodzi mi o DSP), jeżeli sprzedawcy i tak zawsze prezentują sprzęt przy podłączonych jedynie dwóch głośnikach?

Ampman

Jedynym sposobem jest tylko odsłuch przy podłączonych najmniej czterech kolumnach. Namów sprzedawcę na podłączenie przynajmniej czterech kolumn do kilku wzmacniaczy – możesz obiecać, że na pewno na jakiś się zdecydujesz.

# F.A.Q

**Happy New Year! Happy Neo Year! Najważniejsze hasło na ten rok: „bądźcie płodni i rozmnażajcie się!". Oczywiście chodzi nam o liczbę gier na półce.**

**gulash@neoplus.com.pl, marcellus@neoplus.com.pl**

## Dotknięty

Witaj!
Mam ogromną prośbę - mam nadzieję, że sam będziesz wiedział co z „tym" zrobić. I zaznaczam, że to co teraz napiszę, nie ma wywołać jakiejkolwiek wojny - bronię tylko siebie, bo poczułem się niezbyt fajnie. W związku z tym bardzo liczę na Waszą pomoc. Wiem, że Wasze pismo to nie forum graczy, ale liczę, że słowo kultura nie jest Wam obce. Chciałbym się odnieść do listu Gangsta z numeru 12/2002.
Widać że w jego słowniku ktoś mający inne zdanie niż on sam ma „KONKRETNIE NAWALONE". W związku z tym, że mam konkretnie nawalone i jakoś nie odczuwam, żeby jakiekolwiek objawy owego nawalenia mnie dosięgały, proszę szanownego kolegę Gangsta o wyjaśnienie słowa „nawalony" i podanie objawów występowania!
A serio - nie znasz mnie, ja Ciebie też, ale kto Ci dał prawo by pisać, że jestem nawalony? To, że nie podobało się Ci to, co napisałem, nie daje Ci prawa do czegoś takiego. Być może nie miałem racji, ale po to właśnie napisałem do Gulasha i Marcellusa, by mnie ustawili - czytam Ich wypociny lat kilka i im ufam.
Chodziło mi o to, że od jakiegoś czasu liczą się tylko dwa słowa - kasa i sequel, a słowo pomysł upada - nawet w nowym Mańku to widać. I dowodem na to jest fakt, że Microsoft na swojego Xboxa nie zrobił ani jednej super gry.
No ale jestem nawalony, więc o czym my rozmawiamy ?
Ze swojej strony dodam, że czuję się niezbyt ciekawie, gdy jakiś człowiek nie znając mnie pisze coś takiego.
Dzięki

BANDIT

**No to czekamy na odpowiedź Gangsty (bynajmniej nie naszego autora, ale czytelnika o podobnym nicku). A słowo od nas? Drogi czytelniku, wyluzuj.**

## Killa Vanilla

Wybiła osiemnasta. Na moją melinę zaczynają zlatywać się upiory (kiedyś to byli normalni ludzie, niektórych nawet nazywałem „swoimi kumplami"), ale nocne życie, tanie trunki i uzależnienie od gier zrobiło swoje. I... wstyd się przyznać, ale ja sam stałem się im podobny.
Jeśli to czytasz, znaczy to, że w końcu przesadziłem i połączyłem się z absolutem. Moje truchło leży pewnie gdzieś, rozdziobywane przez kruki.

Nie przejmuj się jednak, już za życia (a w zasadzie pod jego koniec) byłem tylko cieniem, namiastką człowieka, który żył kiedyś. Chcesz zapewne dowiedzieć się, jak przebiegał proces mej degeneracji. Wiedz jednak, że opowieść ta pełna jest, krwi, gwałtu i innej perwersji wszelakiej.
Zaczęło się niewinnie. Przechodząc gdzieś, kiedyś dojrzałem Ją, a Ona mnie. Była piękna, a jednocześnie taka skromna, szara. Podszedłem bliżej i nieśmiało spojrzałem w Jej piękne oczy. Dojrzałem w nich swe odbicie i odbicie swych od dawna skrywanych pragnień. Gdy stałem tak urzeczony, Ona... przemówiła do mnie. Obiecała tak wiele, chciała pokazać mi wspaniałe rzeczy, inne światy, nowych przyjaciół, a ja... ja uciekłem. Biegłem, biegłem bardzo szybko, próbując wyrzucić Ją ze swojej pamięci. Jakże naiwny byłem. Nie wiedziałem jeszcze, że już należę do Niej.
Od tamtego zdarzenia nie myślałem już o niczym innym. Zagnieździła się w mojej głowie - byłem bezradny. W końcu wygrała, postanowiłem Ją posiąść... Tak to była Ona, moja pierwsza konsolka.
Nasza przyjaźń szybko przerodziła się w miłość. Ja zawsze gotowy, Ona zawsze chętna - dobrana z nas była para. Poznałem nowy wymiar egzystencji, jakże inny i jakże nieskończenie doskonalszy od rzeczywistości, w której żyłem dotychczas. Byłem Jej wdzięczny, jednak wciąż głodny, żądałem coraz więcej - Ona dawała. Każdą nową przygodę przeżywaliśmy razem. Razem ratowaliśmy setki istnień, razem przeżywaliśmy smutek po odejściu przyjaciela, razem, Ona i Ja. Pewnego dnia oznajmiła mi, że jestem gotów. - Na co? - zapytałem - Jesteś gotów, by zadawać cierpienie. - Odpowiedziała.
Zacząłem zadawać cierpienie... Ciąłem, rozrywałem, szarpałem, poznałem zupełnie inny wymiar bólu i... podobało mi się... coraz bardziej. Narodziła się moja nowa osobowość - morderca. Zanim się obejrzałem zatraciłem poczucie rzeczywistości, ale czy była to wielka strata? Wtedy tak nie myślałem. Przecież tu w prawdziwym świecie nigdy nie byłem szczęśliwy, a moje ciało??? To tylko mięso.
Prawdziwy świat znikał, a ja byłem coraz głębiej zanurzony w morzu bitowej krwi. Szkoła, rodzina, moje udręczone ciało, to wszystko straciło rację bytu w moim umyśle, liczyła się tylko ułuda generowana przez chipy mojej konsoli.
Usechłbym pewnie w swej celi, gdyby mój chory umysł nie zapragnął któregoś dnia przenieść mojej „zabawy" w świat rzeczywisty. Najpierw były małe zwierzątka, potem staruszka w parku (ciemno było, a i wiatr dął mocno, wiec...). W końcu postanowiłem odnowić stare znajomości w szkole. Szło bardzo szybko i sprawnie, zabawy było co niemiara. Szkoła szybko legła u mych stóp, nikt nie mógł mi podskoczyć.
Do czasu...
Od kilku dni siedziałem zamknięty w jakiejś klitce z zakratowanymi oknami – więzienie – myślałem - tylko dlaczego do cholery w drzwiach nie ma klamki? Wtem usłyszałem odgłos kroków, zbliżał się, pewnie znowu ten zboczony strażnik idzie się wyżyć, niech mnie tłucze, i tak przed nim nie klęknę. Faktycznie, to był strażnik, jednak przyszedł w innym celu.
- Wstawaj - powiedział - wychodzisz, ludzie z NEO PLUS wpłacili kaucję.
Miałem szczęście??? Mylisz się...

Kun

**Jakby to powiedział Chest Rockwell: „That was tight". No to ja wymiękam...**

## Kolega szczegółowy

Cześć wszystkim z redakcji!
Oto kolejny list, który do Was piszę. Będzie trochę długi, ale mam nadzieję, że Wam to nie przeszkadza. Przejdę jednak do meritum sprawy. Punkty:

1. Dlaczego w numerze 48 jest Error #6, skoro w nr 47 był Error #4. Czyżbym coś przegapił? Że niby był numer 47 i pół? A to przepraszam... Tak na poważnie. Jakim cudem? W numerze 47 Janush pisze, żeby przysłać mu błędy z gier (te najśmieszniejsze of koz), a w 48 pisze, że, cytuję, „ostatnia misja została poświęcona wszystkim śmiesznym błędom z gier, które znaleźliście [...]". Po przeczytaniu tego wstępu odłożyłem gazetę (tak, odłożyłem... nie rzuciłem nią, bo mam do Was wielki szacunek i postanowiłem napisać ten list. Wytłumaczcie mi to, proszę...

2. Dlaczego nie ma plakatu? To już kolejny taki numer. Fajnie by było mieć coś takiego na ścianie, jak to, co znajduje się na okładce N+ (mówię rzecz jasna o przepięknym, jak dla mnie, logo GTA:VC). Nie będę niszczył pisma i nie urwę okładki, ale proszę o taki plakat w następnym numerze.

3. Teraz już koniec zganiania. Czas pomówić jak facet z facetem. Czytam ostatnio bardzo krótki, niestety, wywiadzik z Noopsem i dochodzę do wniosku, że to przecież mój rówieśnik. I wcale nie zazdroszczę mu tego, że pobił jakiś tam rekord. Ja go PODZIWIAM. Jemu nie był potrzebny idiotyczny program IDOL, żeby stał się moim idolem. Jedni zapewne pomyślą - ty idioto, przecież on ma tyle lat co ty, a głupio jest mieć idola w tym samym wieku, w jakim jest fan. Ale ja się tym nie przejmuję (i serio, słyszałem już takie opinie od moich pseudo-kumpli). Więc, jako wierny fan, proszę Was, skontaktujcie mnie z nim. Macie teraz mojego maila, więc jeśli macie z nim kontakt, przekażcie mu żeby do mnie napisał. Z góry dzięki.

4. I ostatni punkt. Teraz już o samych konsolach, a raczej ich producentach. Nie martwcie się, nie będzie to rzucanie jajami w Billa, bo gościa szanuję (przecież to między dzięki niemu piszę do Was ten list). Chodzi mi o to, że wszyscy niby się tak zarzekają, że im chodzi o dobro gracza, a nie o kasę. Tak? Więc, jeśli to prawda, czemu nie spikną się MS, Sony, Big N i Sega, i nie stworzą tak zajebistej konsoli, że wszyscy ją będą chcieli mieć? Nie będzie sporów między graczami, że niby Sony jest lepsze niż Nintendo i tym podobne. Nie będzie miał kto wykupywać praw do firm produkujących gry, bo będzie tylko jedna taka. Nie wiem jak Wy, ale ja uważam, że byłby to kolejny dobry krok w stronę XXI wieku. Tym oto akcentem kończę. Narka i pozdro dla wszystkich konsolo-maniaków, a także dla redakcji.

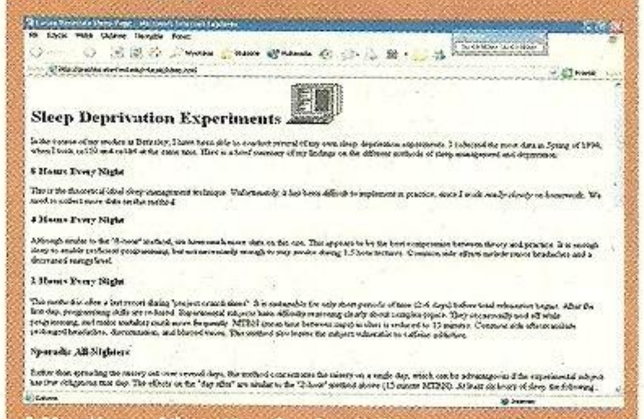
slave_man

**1 - Wzięło się to dokładnie z tego co zasugerowałeś... Były dwa podwójne numery i coś się nam w numeracji Errora porąbało.**
**2 - Plakaty... Czasami są, czasami ich nie ma. O, choćby w tym numerze ich nie ma – mieliśmy za dużo ciekawych materiałów. Wolicie plakaty czy cztery strony tekstów? Dajcie znać.**
**3 – Zobaczymy, co da się zrobić.**
**4 – Bo rynek nie znosi monopolu, a**

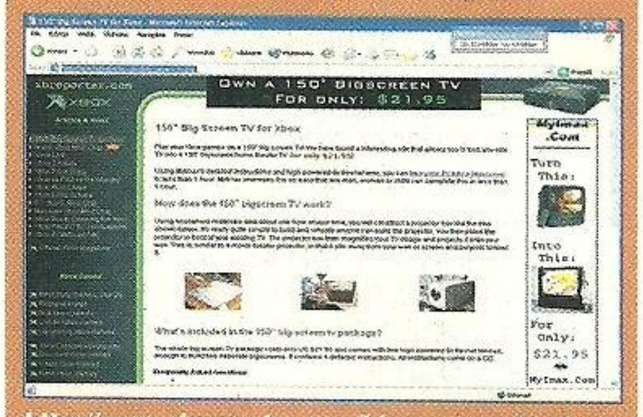
## CHŁODNE STRONY

**Jeśli macie wolną chwilkę, zajrzyjcie na nie.**

**http://www.neogeoforlife.com**
**Coś dla fanów automatów, w szczególności gier działających w oparciu o board Neo-Geo. Są tu poradniki, arty, obrazki i cała masa fajnych i kompletnie bezużytecznych informacji o milionie starych gier. W końcu do tego przecież służy Internet, hyhy.**




**http://graphics.stanford.edu/~lucasp/sleep.html**
**Coś dla hardcore'owych graczy, ale wymagana jest znajmość angielskiego. Koles opisuje eksperymenty, jakie przeprowadził na sobie i kilku kumplach podczas studiów. Eksperymenty związane z brakiem snu, należałoby dodać.**




**http://www.xbreporter.com/big_screen_tv.php**
**Ciekawa sprawa - za około 21 dolarów goście przysyłają soczewki, przy pomocy których można zbudować prosty projektor dający obraz o przekątnej 150 cali. Postaramy się obadać to zjawisko.**

**http://www.kissdvd.com**
**Bardzo lubimy nasze konsole, ale kochamy również nasze stacjonarne odtwarzacze DVD. Ale ten jest specjalny. Potrafi między innymi odczytywać płyty z filmami w formacie DivX i ma progressive scan. Cena? Około 400 Euro.**

**http://www.squidge.org/~praxisters/TBlotr.html**
**I na koniec prawdziwa bomba, wyszperana przez naszego przyjaciela Christophera. Władca Pierścieni inaczej. Hehe. Mehehe. Zaiste, niesamowite rzeczy można znaleźć w Internecie.**

każda firma dba o swój interes, a nie o interes rynku konsolowego jako całości.

### Polacy w Sieci!

Witam
Jestem wielkim fanem Phantasy Star Online na DC. Od ponad roku poszukuję Polaków grających w tę grę prze sieć. Bezskutecznie. W związku z tym mam prośbę. Czy moglibyście zamieścić drobną wzmiankę o moich poszukiwaniach na łamach Neo Plusa. Na pewno są ludzie, którzy mają tę grę i chcieliby pograć z kimś bratnim.
Z góry dziękuję.
<GoldenGoku> sayan8@interia.pl

**Są jacyś chętni?**

### Decek tanio!

Elo!
Pozdrowienia dla całej redakcji śle wierny czytelnik i hardcorowy gracz.
To tak nawiasem wstępu, piszę bo ostatnio przeglądając serwis internetowy Allegro, a dokładnie dział gry > Dreamcast doszedłem do wniosku, że każdy polski gracz, którego nie stać na nową konsolę, niedługo dojdzie do takiego wniosku jak ja - że warto zainwestować w Dreama. Pytacie dlaczego? Niech za odpowiedź posłuży Wam informacja, że na Allegro jest do kupienia taki na przykład Decek za 285zł razem z 4 grami (Metropolis Street Racer, Worms Armageddon, Chu Chu Rocket i ShawdowMan). Taka cena (choć może wzrosnąć, wiadomo przecież to aukcja) za taki zestawik to jest coś, i do tego VMU w zestawie, i jeszcze 10 dem DC-UK Magazine. Nieźle, nie? Poza tym na Allegro jest wiele świetnych gier w niesamowicie niskich cenach, no i są promocje w Ultimie.
Nie wiem jak inni, ale ja już zbieram pieniądze na jakiegoś Dreama i mam nadzieję, że nie zajmie mi to wiele czasu (wiadomo - święta i te sprawy).
Tym optymistycznym zdaniem kończę mój list i po raz kolejny pozdrawiam całą redakcję i wszystkich graczy konsolowych w Polsce.
Nara

Broli

**Taką ofertę można rozważyć. Na DC jest cała masa świetnych gier, a wydatek w sumie niewielki. Zresztą ta konsola została pogrzebana za wcześnie.**

### THX, AC3, DD 5.1, DD EX

Yo!
Mam jedno uwagę odnośnie N+. Sami co i raz poruszacie problem jakości dźwięku w grach na nasze konsole, więc moglibyście w tabelce z ocenami umieszczać skrótową informację, jaki dźwięk gra obsługuje. Pomyślcie o tym!

Eden

**Myślimy i robimy – przy bardzo wielu grach znajdziesz informację, jaki rodzaj dźwięku przestrzennego dana gra obsługuje. Na przykład Dolby Digital 5.1 przy wielu grach na Xboxa.**

### Czy... A może...

Cześć
Mam dwa pytanka.
1. Czy na Xboxa wyjdzie jakiś Resident.
2. Czy 55 numer Neo+ będzie numerem urodzinowym. No bo jak ten numer wyjdzie to już będziecie mieli przecież 5 lat na karku.
Pozdrawiam całą załogę Neo+.
PS: Widziałem Xboxa na niemieckiej stronie za 249 Euro z 3 grami: Sega GT 2002, Jet Set Radio Future i Halo.

gangsta85

O, kolejny Gangsta!
1- Nic o tym nie wiem i raczej nie jest to możliwe – Capcom chce wydawać Residenty głównie na GameCube i tylko RE Online wyjdzie na PlayStation 2.
2 - Czytasz w naszych myślach. Dokładnie tak będzie.

### Komentarz polityczny

Cześć!
Jak skomentujecie politykę KONAMI, które pozbawiło nas – konsolowców - dwóch wspaniałych gier: MGS2 i SH2. Tego, że owa korporacja przeniesie Metala na PC, można było się spodziewać. Ale Silenta drugiego?! Takiego chamstwa nie przewidziałbym w żadnych snach! Mieliśmy wspaniały horror, którego mogli nam zazdrościć „spawacze". A teraz co? Silent na PC - śmiechu warte! Konami daje du*y na lewo i prawo. I pomyśleć, że ja ich tak ceniłem. Myślą, że dzięki temu zyskają klientów? A gó**o, właśnie ich tracą! Niech pocałują mnie teraz w tyłek, prostytutki jedne i nauczą się, że niektóre gry powinny zostać tylko i wyłącznie na konsolach, a niektóre na PieCach. Słyszałem także, że przebąkują coś także o konwersji PES na PC. Wtedy to już naprawdę pier**ne, i osobiście wyślę im „samolot" w prezencie.
Pozdrawiam!
PS: Sorka za wulgaryzmy!

Osama Binladen, Arabia Saudyjska

**Zbiesiłeś się Osama? A co w tym złego? Niby dlaczego Konami nie może wydawać swoich gier na inne platformy? Ich wola, a graczy szczęście. PESem powinni móc cieszyć się gracze na wszystkich platformach, tak jak zresztą wszystkimi innymi dobrymi grami. Popatrz na to z drugiej strony: ktoś zagra w MGSa i SH2 na PC, pomyśli sobie ,,oranyjulekżeszwmorde jakie fachowe bajki! Gdzie tym francusko-niemieckim crapom za 50 zeta to tych arcydzieł!". Przyjdzie do niego kumpel konsolarz i stwierdzi: ,,Eee, to ja już miałem rok temu". Kloniarz się zmarszczy i rozważy zakup konsoli, żeby grać w naprawdę fachowe pozycje.Taki scenariusz też jest możliwy.**
Z drugiej strony Brock Landers zafascynowany osobowością i tekstami Notorious B.I.G.'a podpowiada nam taką linijkę dla Konami: ‚fuckemintheassthrowemoutofthebridge". Ech Brock, ty buraku. Wracaj do komórki.

### Śmierć w gralni

Witam.
Taka ciekawostka, ale możliwe, że o tym już Pan wiedział (będę zwracać się per Pan bo osobiście się nie znamy. A propos to zawsze się bulwersuję, gdy młodzi kelnerzy zwracają się do mnie per ty. Co to znaczy? My się znamy? To, że jestem w ich wieku nie znaczy, że mamy pić od razu bruderszafta - ale to taka mała dygresja). Nawiązać chcę do tego jednego gracza, który zmarł po 4 dniach grania w jakiejś gralni. Podobno nafaszerowany był amfetaminą i zmarł z powodu przedawkowania tegoż białego proszku. A skąd miał amfę? Podobno w baniaku z darmową wodą, który stał w tej gralni, była specjalnie rozcieńczana amfetamina, by dłużej trzymać graczy nabuzowanych energią przy kompach i by ci w transie zostawiali więcej hajsu... Nieźle, co? No i to by było na tyle. Pozdro.
Przepraszam... Pozdrawiam Pana

ABElit

PS: Ej, a dlaczego już nie ma żadnych fucks w stopce? DJ ABElit - fuck all the 'Pressplay' Dj's

**Witam Pana serdecznie, wiadomość jest po prostu przerażająca i właśnie mamy fucka dla tych wszystkich hien, którzy dosypują proszek do wody w gralniach. To po prostu zbrodnia. Do puszki z nim.**

### SNES! SNES!

Witam serdecznie redakcję N+. Co do listu tyczka19 - da się kupić gry na SNESA wysyłkowo w TOMEL-TV GAMES tel. 602261229. Pozdro

TRS3

**Dzięki. Odezwało się sporo osób pragnących dorwać coś na SNES-a. A firma Tomel ma darmową reklamówkę. Szepnijcie im słówko, że dzwonicie z Neo, heh.**

### PAL rocks! NTSC sucks!

Cześć
Powiedzcie mi, czemu gry NTSC (w tym liście chodzi mi o Tekkena) po konwersji na PAL tracą na tempie?
Nie wierzę, żeby programiści z Namco byli głupi i nie znali się na swojej pracy.
Ja chce grafikę w formacie PAL.
Jeśli ktoś do tej pory mnie nie rozumie, wytłumaczę mu to na przykładzie. Jest sobie gra LANowa na pececie. Gra sobie 8 ludzi - każdy ma innego kompa i inny framerate, a mimo wszystko każdy gra bez problemu.
Prosty wniosek: Ludzie z Namco każdą akcję naszego herosa maja rozpisaną na klatki, co świadczy o ich lenistwie. Takie coś przejdzie tylko w grach 2D. W grach 3D nie powinno być problemu. A jednak jest.
Podsumowując: ja chcę PAL, ale dobrze skonwertowane. Wszystkie wasze komentarze, że PAL jest „ble" a NTSC - „yeah" są nie na miejscu. Teraz chyba rozumiecie, dlaczego. PAL moim zdaniem jest OK (w porównaniu do NTSC).

RageX

**PAL jest OK, ale tylko wtedy gdy nie widziało się wersji NTSC i przypadłość ta dotyczy głównie bijatyk. A o różnicy pomiędzy PAL a NTSC pisaliśmy już wiele razy – NTSC wyświetla obraz w częstotliwości 60 Hz a PAL w 50 Hz. Na szczęście co raz częściej w grach znajdujemy przełącznik 50Hz/60Hz, co niweluje tę różnicę.
Nasze komentarze są jak najbardziej na miejscu. W innym wypadku jak wytłumaczyć ten przełącznik implementowany w europejskich wersjach?**

### Wkurzony na Piti'ego

Cześć
Na wstępie pozdrowienia dla całej redakcji (+ Kleta, Krzysia G., Leona, Miśkinka, Pinki, Prutiego, Turiego).
Postanowiłem napisać, bo wkurzył mnie list gościa o ksywce Piteriad Piti. Gościu, nie wrzucaj wszystkich pececiarzy do jednego worka. To, że trafiłeś na chacie na paru pajaców (tam zazwyczaj siedzą albo dzieci albo leszcze) nie znaczy, że wszyscy pececiarze nie znają się na konsolach. Mogę przytaczać też przykłady niewiedzy konsolowców o grach na PC, a nawet na ich kochane konsole. Ja jako pececiarz też uwielbiam konsole. Co ty w ogóle wiesz o grach na PC, jeśli twoja ulubiona gra to odmóżdżający Max Payne? Jakiegoś bossa udajesz, a grzyba wiesz. Grasz tylko parę lat, więc nie wypowiadaj się, jakbyś nie wiadomo kim był i co wiedział.
A tak ogólnie, ludziska - skończcie już tę bezsensowną wojnę PC vs. konsole. Każdy gra w to, co lubi. Na przykład mój ulubiony gatunek to fpp (a tutaj nawet wszystkie next

geny nie dorastają pecetowi do pięt). Pomyślmy: 1. Halo (będzie na PC), 2. MoH: Frontline (świetny, ale graficznie wymięka przy swoim braciszku ALLIED ASSAULT), 3. Turok: Evolution (zwalony), 4. tylko dobry 007AUF i ... Time Splitters (gra ubóstwiana w gazetach, a ja pytam ZA CO?! NEO - mały minusik za tę ocenę). Nieważne, że multi jest dobry - single jest maksymalnie przeciętny pod każdym względem, a często jest mówione, że to magazyny pecetowe zawyżają oceny. Z drugiej strony, PC wymięka przy bijatykach (na PC zdechły kilka lat temu). Tak samo jest biorąc pod uwagę platformówki (konsole rulz) i RTSy (PC rulz). Konsole mają swój rodzaj RPG, a PC swój i tak dalej.
Nieważne, jaki masz sprzęt - ważne, że kochasz to, co robisz. Nie ma, że konsole są lepsze czy PC jest the best, zależy kto jakie gatunki lubi.
Jedna kwestia: czemu w magazynach pecetowych nie można przeczytać rasistowskich haseł przeciwko PC, a często na odwrót (kompleksy?)
Kwestia oryginalności - nie jest tak do końca jak napisaliście. Oryginalny był PSX, a next-geny coraz więcej i więcej gier przenoszą z blaszaka.
No i przecież wychodzi pełno kontynuacji
POZDROWIENIA

FPPajonk

**Tak, zależy, ale na PC nie znajdziemy platformówek, dobrych wyścigów w stylu GT3, bijatyk dobrych jak Virtua Fighter, a na konsoli znajdziemy wszystkie gatunki pecetowe, z wyłączeniem strategii RTS i turowych. A co do kompleksów posiadaczy konsol: eee tam. Ja widze to tak: żeby kupić konsolę trzeba naprawdę kochać gry. Na blaszaka młodzieniec może namówić rodziców bez większych problemów (do nauki, do internetu, do filmów dla taty); aby kupić konsolę na ogół trzeba mieć swoją, uskładaną kasę. Oto pierwszy argument. Jest ich więcej, ale na razie starczy.**

## Gry zmieniają życie

Mam na imię Kuba, mam 20 lat i jestem wiernym czytelnikiem NEO+. Pamiętam też wasze początki w SS... kurna!! To były czasy!!! Kombat Korner i dział o konsolach - na to czekało się cały miesiąc. Obecnie mam przerwę w studiach na wydziale lekarskim Śląskiej Akademii Medycznej i mam straszną kapę.
Czy zdarzyło ci się kiedyś, żeby jakaś gra zmieniła twoje życie, choćby w małym stopniu? GTA3 zmieniła moje. Aż mi wstyd; przecież to jest płytka gra o jakimś brutalu, ale to nie jest ważne. Rzeczą, która mi trochę namieszała w głowie jest muzyka z tej gry. Z kochającego jazz i funk gościa zmieniłem się w... kwadrata. Szybko zgrałem MSX FM na MP3 i teraz, jeżdżąc moim Matizem nie umiem się powstrzymać od puszczenia sobie tej muzy i „zimnego łokcia". Fakt, że elektronika (zwłaszcza ambient) kręciła mnie już wcześniej ale żeby drum'n'bass i house (bo RISE FM też mi się podoba)???!!!
Jeśli chodzi o konsole to mam PSX i to bez przeróbek (!!! - jest ktoś taki oprócz mnie w Polszcze?). Mam FF VII i VIII T3 i jakieś tam krapy, ale wszystkie najfajniejsze gry (MGS) przechodziłem u kolegów. Teraz mój kumpel ma PS2, ale nie chce kupić sobie FFX. Co by nie mówić, to ta konsola jest nadal cholernie droga - nawet jak stanieje do 800 zł to nie mam tyle kasy bo muszę sobie kupić lepsze głośniki do auta, żeby móc się w pełni delektować szybkimi beatami MSX. No i zjawisko, jakim jest Chatterbox!!! To mnie miażdży!!! „That last guy was so full of crap. Everyone knows women are made of sand."- to mój ulubiony cytat. Ciekawe, czy jak już wyjdzie VC na PC, to znajdę tam jakieś radio dla siebie. Nienawidzę popu z lat 80' ale widziałem tam nazwisko Herbiego Hancocka, więc nie tracę nadziei. No i myślę, że ludzie odpowiedzialni za GTA3 i jego muzykę nie zawiodą mnie i tym razem.
Pozdrowienia dla całej redakcji - Merry Christmas and a Happy New Year!!!

**Sorki za pytanie, ale czy masz już naklejkę Pioneera (lub Alpine'a) na tylnej szybie? Hehehehe...
Czy gry zmieniły życie? Całe moje (Gulash here) życie toczyło się i toczy wokół gier. Od dziewięciolatka, któremu ojciec w 1984 roku przyniósł ZX Spectrum 48K do niemal dwie dekady starszego redaktora naczelnego Neo Plus. Gry, gry, gry.
Ale pamiętam jedną taką sytuację związaną z QUAKE. Poważne uzależnienie od gry w Internecie spowodowało spore kłopoty z promocją w szkole średniej. Pobiłem rekord opuszczonych godzin lekcyjnych w roku, wyglądałem jak zombiak – dnie i noce wisiałem na modemie 14.4 i grałem w QuakeWorld. Krótko mówiąc, musiałem zmieniać szkołę i straciłem jeden rok. Wniosek: wszystko musi mieć umiar.
Macie jakieś ciekawe historie związane z grami? Najbardziej hardcore'owe akcje? Napiszcie na gulash@neoplus.com.pl albo marcellus@neoplus.com.pl. Najciekawsze opublikujemy.**

## Tata, teraz ja!

Elo!
Czytam Was od niedawna i w ostatnim numerku Waszego czasopisma zauważyłem, że uważacie za daleką przyszłość granie w wykonaniu rodziców. Jest to błędne przekonanie! Moi rodzice grają na konsoli, głównie tato, na przykład w GTA3 czy w GT3!!! A co najgorsze, czasem ciężko ich od monitora oderwać!!! I mimo, że wywody pana Kun (nr 48) są trafne to i tak nie do końca dowiedzione. Moim zdaniem przyszedł już czas, zrozumienia Nas Graczy przez Naszych kochanych staruszków.
Pozdrowionka dla całej Redakcji N+
Mrs. mISIEk

**Szczęśliwy człowieku! No, może nie zawsze – wtedy, gdy nie możesz ojca od konsoli odgonić, może to być problemem... Ale w sumie taki kłopot to nie kłopot. Wielu graczy chciałoby taki mieć. Do przeczytania!**

## „Cała historia świata w jednym miejscu się splata - źle odczytana księga przez jakiegoś wariata...". Ale Nostradamus się mylił...

Piszę do Was, ponieważ czuję się powołany do nawracania i wyprowadzania ludzi z błędu. I nie jestem jakimś pogibanym kaznodzieją, który wozi kościół na przyczepie! O nie! Jednak nie mogę pozostać obojętnym wobec tego, co pisze pan Kenner. To lipa na lipie, panowie! Będę podważał Jego tezy po kolei, żeby łatwiej było zrozumieć. No to jadę...
Bomba-Bill cwaniacko, kradnąc cudze pomysły, przekupując/zakupując przeciwników wyrasta na najbardziej nadzianego facia na ziemi. Graczy na wyższym poziomie (konsolowych) to wali, ponieważ światy komputerowy i konsolowy rozwijają się równolegle – do czasu. Niedawno te światy się przecięły (kto za tym stoi?)... Myślę, że Bill ma cel i bynajmniej nie chodzi mu o to, żeby swą Full-Wypas konsolą rywalizować z Sony, Nintendo, Segą...
Wyposażając swoją konsolę w HDD, Ethernety i inne bzdety, stara się narzucić kierunek i strategię rozwoju (widać to dobrze na perypetiach HDD do PS2). Co z tego wyniknie? Nie wiadomo. Ale mam pewne przeczucia.
Za kilka lat konsole znikną. Pecety też. W miejscu dwóch rynków powstanie nowy – Set-Top Boxowy, w którym Microsoft będzie miał (na początku!!) 50-60 procent udziałów. Czyli mamy początki monopolu. Prawdopodobnie oprze się tylko undergroundowe Nintendo, które zarabiać już będzie tylko na GameBoyach oraz Sega, która paradoksalnie dzięki swoim problemom wyrwała się w porę z tego gówna... Microsoft nie gra czysto i nie przestanie, dopóki wszyscy nie łykną X (Set-Top) Boxa n-tej generacji. Zgadzam się, że przeciwnicy Micro są nakręceni przez konsolowców, jednak jego zwolennicy również są manipulowani (vide Kenner). Jedno jest pewne - karty rozdaje Bill.
Niedobrze. Zaślepieni są wszyscy bez wyjątku: fani Sony, Nintendo, Segi, Microsoftu, pecetowcy - normalka. Obiektywny może być tylko ten, kto ma wszystkie konsole w domciu, lub taki, który nie ma żadnej - jak ja.
Wydaje mi się, że Nintendo obrało słuszną drogę - gry i tylko gry. Wyjdzie na tym nienajlepiej - o tym za chwilę - ale zyska coś, co ma PSX i GB – kult.
Teraz czas na wywrotową konkluzję (błahahahah).

**Sony (rok 2030):**
Z roku na rok coraz niższe zyski, konsole słabo schodzą, więc sprzedawane są grubo poniżej kosztów produkcji. Sony ma kilka wyjść: bankructwo, zajęcie się tylko grami i telewizorami albo pozwolenie Microsoftowi na wykupienie długów firmy i stanie się jej właścicielem. Ken Kutaragi po wyjściu ze szpitala psychiatrycznego projektuje PS5 w swojej piwnicy.

**Nintendo (rok 2008):**
Sprzedaż dużych konsol spada, a co za tym idzie - również produkcja. Jednak firma ma swoich 40- i 50-letnich fanów, rozwijających podziemie. GB i jego następcy robią furorę i liczby sprzedanych sztuk liczy się w setkach milionów - Nintendo ma monopol na rynku, ale nikt się nie burzy, bo jakość wzrasta, a ceny spadają. Shigeru Miyamoto wymyśla nową postać Nintendo - Dario. Dario wygląda jak Mario, ale ubiera się na zielono. Druga siła na rynku.

**Sega (rok 2030):**
Odkuwa się na sequelach starych hitów, robi wszystko na wszystko. Podpisuje kontrakty na gry z Nokią i Ericssonem (N-Gage, Red Jade). Sega zostaje w końcu największym second party developerem. Yu Suzuki na łożu śmierci wypowiada ostatnią wolę: „dokończcie Shenmue...". Trzecia siła na rynku.

**Microsoft (rok 2020):**
Kontroluje rynek Set Top Boxów i ma w nim 90% udziałów. Wartość firmy wzrasta dwu-, a nawet trzykrotnie. Siedemdziesięcioletni Gates buduje statek kosmiczny i za własne pieniądze kolonizuje Marsa. Pierwsza siła na rynku.

**Neo Plus (rok 2007):**
Gazeta pada. Czytają ją już tylko bezdomni i pracownicy wysypisk. Pewnego razu człowiek wychodzący do sklepu znajduje na ulicy jeden z numerów; płacze i nie słyszy autobusu. Gulash i Banan zostają zatrudnieni jako hostessy GB Magazynu na targach prasy branżowej. Przeszło stustronicowy miesięcznik ma nakład ponad 500000 egzemplarzy i filie w UE (tak, jeszcze nie weszliśmy).

**Happy End? (rok 2030):**
Nie ma PC ani konsol, fani wszystkich platform spotykają się razem w pubach i barach wspominając piękne czasy młodości. Teraz wszyscy są właścicielami tych samych „małych miękkich" X (Set Top) Boxików.
Liczę, że ten list zostanie wydrukowany, bardzo jestem ciekaw reakcji i Wy chyba też, więc proszę o wydrukowanie go. Chętnych do polemiki zapraszam na humungus@poczta.fm
Na razie.

Humungus

**Niezbadane są ścieżki przyszłości... Wizja jest z jednej strony zabawna, a z drugiej możliwa. Ale jeden punkt nie przypadł mi do gustu. Domyślasz się zapewne, o który chodzi. Mam nadzieję, że N+ będzie w 2007 roku na rynku i będzie lepsze niż kiedykolwiek. Ale Twoja wizja przyszłości GB Magazynu jest bardzo ciekawa i byłoby nieźle, gdybyś chociaż w tym punkcie okazał się prorokiem.
Nie ulega jednak wątpliwości, że Set-Topy są przyszłością elektronicznej rozrywki, ale to nie jest wcale złe. To po prostu ewolucja. Ja osobiście marzę o domowym centrum rozrywki zamkniętym w jednym niedużym pudle - przynajmniej kabli będzie mniej.**

# LOGA
## DO TELEFONÓW NOKIA i SIEMENS

LOGO NEO PLUS 1
0001

LOGO NEO PLUS 2
0002

LOGO NEO PLUS 3
0003

LOGO NEO PLUS 4
0004

DREAMCAST
0005

PS2
0006

XBOX
0007

GAMECUBE
0008

SQUARE
0009

FINAL FANTASY
0010

GTA ]I[
0011

KONAMI
0012

MGS 2
0013

PRO EVOLUTION
0014

NAMCO
0015

TEKKEN
0016

HALO
0017

PLAYSTATION
0018

**Aby otrzymać logo do swojego telefonu wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:**

**„NEO XXXX" - dla telefonów Nokia**
**„NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens**

**pod numer 7316**

**Gdzie literki XXXX symbolizują numer loga - mogą to być numery od 0001 do 0018.**

**Aby wysłać logo koledze/koleżance, wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:**

**„NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia**
**„NEO sXXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens**

**pod numer 7316**

**Gdzie literki XXXX symbolizują numer loga - mogą to być numery od 0001 do 0018, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi numer telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.**

**Koszt jednego SMSa wynosi 3zł+Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.**

# wywiad z MK_REATOREM

**Mortal Kombat: Deadly Alliance to pierwsza gra z serii, która nie pojawi się na automatach. Jak zmieniło to sposób projektowania gry i jaki to może mieć wpływ na jej odbiór przez graczy?**

Boon: Tworzenie gry na rynek arcade'owy znacznie się różni od projektowania gry na konsole. Gry arcade'owe muszą przynosić zysk. Żeby do tego doprowadzić, gracz musi wciągnąć się w zabawę w jak najkrótszym czasie. A to oznacza, że nie można marnować czasu na zbyt obfite wprowadzenie w fabułę. Tworząc gry konsolowe, można w większym stopniu zająć się rozbudowaniem fabuły.
Wierzę, że Mortal zostanie dobrze przyjęty z dwóch powodów. Po pierwsze, system walki został zaprojektowany zupełnie od nowa i przynosi zupełnie odmienne doświadczenia niż poprzednie gry z serii. Po drugie zaś, nie jest portem z automatów, a tym samym nie będzie znany szerokiej rzeszy graczy, co uczyni go najświeższą częścią sagi

Na pytania odpowiada Ed Boon - współtwórca serii Mortal Kombat i szef zespołu odpowiedzialnego za MK: Deadly Alliance.

**Co sprawiło, że oryginalny Mortal Kombat był aż tak popularny? Jak duży, waszym zdaniem, wpływ na tę popularność miał wysoki poziom brutalności gry?**

Kilka czynników wpłynęło na sukces MK. Na pewno była to doskonała grafika, z którą żadna inna bijatyka nie mogła się wtedy równać. Druga sprawa to dobrze zbudowana opowieść wokół całej gry, oraz wielowymiarowe postacie, z którymi łatwo było się graczom identyfikować. W dodatku system walki z combosami i jugglami tworzonymi przez graczy pozwalał im popisywać się przed sobą, co z pewnością dodało MK sporo popularności. No i wreszcie była brutalność, która sama w sobie nie jest najważniejszym czynnikiem, ale to właśnie dzięki nagłośnieniu tej brutalności przez media, wielu graczy sięgnęło po MK. Gdy już zagrali, przekonali się, że gra jest prosta, rozrywkowa i to ich wciągnęło.

**Przez dłuższy czas nie było żadnego naprawdę nowego Mortala. Dlaczego?**

Po Mortal Kombat 4 (ostatni Mortal, nad którym pracował nasz zespół) pracowaliśmy nad arcade'ową grą pod tytułem The Grid. Gdy ją ukończyliśmy, zabraliśmy się za studiowanie programowania PS2, Xboxa i NGC, aby dobrze przygotować się do wydania MK: DA. Chcieliśmy, żeby gra ukazała się na wszystkich konsolach, ale te trzy maszyny bardzo się między sobą różnią, więc potrzebowaliśmy dużo czasu, aby nauczyć się wykorzystywać ich możliwości.

**Czy spodziewasz się, że gracze, którzy zagrywali się w dwie pierwsze części MK, będą zainteresowani nowym Mortalem?**

Owszem. MK1 i 2 nie były poprzedzone długą linią poprzedników. Projektowanie kolejnej części znanej serii to duże wyzwanie. Po pierwsze trzeba zidentyfikować, za co gracze ją pokochali. A potem tak dodać nowe rzeczy, żeby nie zniszczyć tego, co dobrze działało. Jednak po kilku sequelach mechanika gry staje się nudna i wtórna. Trzeba zacząć od początku i poszukiwać nowych rozwiązań. Właśnie to zrobiliśmy przy tworzeniu MK:DA i jesteśmy dumni z efektów naszej pracy. Przez lata Mortal ewoluował w stronę bijatyki, w której jest dużo magii, projectili, teleportów. Postanowiliśmy zejść z tej ścieżki i wrócić do sedna sprawy. Walki.

**To brzmi jakbyście zaczynali zupełnie od podstaw. Macie nadzieję pokazać graczom coś zupełnie innego? Dlaczego nie nazwaliście jej po prostu MK5?**

Tytuł to Mortal Kombat: Deadly Alliance i przy nim pozostańmy. Masz rację - zaczęliśmy pracę zupełnie od podstaw i mamy nadzieję, że jej efekty przypadną graczom do gustu.

**Co takiego ma w sobie MK:DA, że nie będzie po prostu hi-resową wersją MK4 z nowymi postaciami? Jakie są najważniejsze zmiany w „silniku" gry?**

Wszystko zostało zmienione. Jedną z najbardziej emocjonujących stron tworzenia MK:DA było właśnie to, że zaczęliśmy od zera. Nie byliśmy ograniczeni przy projektowaniu, nie musieliśmy za wszelką cenę dochować wierności poprzednim tytułom serii. Wierzę, że to konieczny krok przy tworzeniu nowej gry w serii, która rozeszła się w prawie dwudziestu milionach kopii w różnych swoich wcieleniach. Mortal Kombat: Deadly Alliance to możliwość w pełni trójwymiarowego poruszania się, wiele stylów walki dla każdego z bohaterów i naprawdę artystycznie zaprojektowana grafika. Niesie zupełnie inne odczucia oraz wygląda lepiej niż jakakolwiek z wcześniejszych części serii.

**Czy możecie nam zdradzić część scenariusza? Jak dużą rolę będzie odgrywała fabuła?**

Jak sam tytuł wskazuje, zawiązało się „Śmiertelne przymierze" pomiędzy dwoma czarnoksiężnikami – Shang Tsungiem i Quan Chi. Obaj dysponują wielką mocą, a przymierze zawiązali, żeby zniszczyć Raidena i „śmiertelnych". Jest też kilka wątków pobocznych.

**Czy Mortal Kombat będzie miał duży skład fighterów? Kto powraca i czy któryś ze weteranów uległ diametralnemu przeobrażeniu?**

Wszystkie powracające postacie przeszły poważne zmiany, zarówno jeśli chodzi o styl walki, jak i kostiumy oraz ciosy specjalne. Ponieważ mechanika starć opiera się w większości na walce, a mniej na magii, u niektórych postaci stare ciosy musiały zostać zastąpione ciosami bardziej efektywnymi w nowym systemie.

**Jaka jest twoja ulubiona postać ze wszystkich Mortali?**

Najłatwiejsze z pytań - Scorpion. Zawsze był i zawsze będzie.

**Bieganie było nowością w MK3, sidestep i bronie - w MK4... Czy w MK:DA jest jakaś tego typu nowość? Co z poprzednich części zostało, a co poszło pod topór?**

Oczywiście, że jest. Tradycyjnie w bijatykach każda z postaci ma swój własny garnitur ciosów i tyle. Nowością w MK:DA jest mnogość stylów walki dostępnych dla każdej z postaci. W dowolnym momencie walki walczący mogą zmieniać styl walki, w każdym z nich dostępne są inne ciosy, countery czy ciosy specjalne. Niektóre wykorzystują broń, inne są bardziej ofensywnie lub defensywnie nastawione. Kombinacja wszystkich stylów walki składa się na możliwości postaci. Mnogość stylów walki daje możliwość tworzenia naprawdę chłodnych combosów. Można zacząć combo w jednym stylu, a zakończyć w innym. Z tej zmiany naprawdę jesteśmy dumni.
Usunęliśmy możliwość biegania (MK3), bo była ona stworzona na potrzeby automatów – służyła zwiększeniu tempa gry.

**Czy areny będą miały wpływ na przebieg walki (pit fatalities, przedmioty dostępne w walce itp.)?**

Tak, niektóre areny będą zawierały bronie i inne obiekty dostępne dla walczących. Inne będą wielopoziomowe (co pokazaliśmy już w MK3). Rozszerzyliśmy system walki bronią w DA. Liczba ataków broniami jest o wiele większa niż w MK4.

**Jak wygląda system combosów? Czy tak jak w MK2, gdzie trzeba było samodzielnie znaleźć te, które działały? A może będą to predefiniowane kombinacje kilku przycisków?**

Ponieważ tworzymy grę na konsole, musimy uczynić ją przystępną dla znacznie szerszej rzeszy graczy. Nasz system combosów ma kilka „warstw" skomplikowania. Dla przeciętnego gracza są combosy złożone ze zdefiniowanej kombinacji przycisków. Są też jednak combosy, które należy samemu, metodą prób i błędów, poskładać. Oczywiście wymagają większej precyzji i wyczucia, ale z drugiej strony zadają też więcej obrażeń.

**Czy MK:DA to pełne 3D jak Soul Calibur czy raczej 2D w trójwymiarowym środowisku (jak Tekken Tag czy MK4)?**

Pełne 3D. Gracze będą musieli odpowiednio poruszać się po arenie, aby uniknąć przyparcia do ściany oraz żeby podnieść broń i inne przedmioty rozrzucone po arenie.

**Jak wypadnie MK w porównaniu do Virtua Fighter 4 i Tekken 4?**

Sądzę, że bardzo dobrze. Wyzwaniem dla każdej wieloczęściowej gry (w tym Virtua Fightera, Tekkena i Mortal Kombata) jest zatrzymanie tych rzeczy, które podobały się graczom przy jednoczesnym wprowadzaniu nowych elementów sprawiających, że gra pozostanie świeża. Deadly Alliance dokonało tego.

**Które współczesne bijatyki lubisz, a których nie i dlaczego? Czego nauczyliście się z tych gier i zaimplementowaliście w nowym Mortalu?**

Zawsze lubiłem Tekkena i Virtua Fightera. VF to jednak bardzo głęboka gra, przez co nie jest tak przystępna dla przeciętnego gracza - odwrotnie niż Tekken - i nie osiągnęła należytej popularności. A właśnie przystępność dla przeciętnego gracza jest obecnie bardzo ważna. Tekken i Virtua Fighter stają przed takim samym jak my wyzwaniem. Obie mają już po kilka części i obecnie muszą pokazać coś naprawdę dużego (poza coraz lepszą grafiką), aby pozostać świeżymi dla fanów.
Właśnie to wyzwanie mieliśmy na uwadze podczas tworzenia gier z serii Mortal Kombat – wprowadzać w każdej części coś nowego. MK1 zaprezentował fatalities, MK2 rozszerzył możliwości kreacji własnych combosów przez graczy, MK3 wprowadził bieganie, a MK4 - możliwość walki bronią. Teraz przyszedł czas rozpoczęcia od początku, wykorzystania tego wszystkiego, czego nauczyliśmy się przez te wszystkie lata i stworzenia zupełnie nowego sytemu walki wykorzystującego nasze wszystkie doświadczenia. I właśnie tym jest Mortal Kombat: Deadly Alliance.

**Jak się prezentuje przyszłość serii Mortal Kombat? Czy są planowane jakieś kolejne filmy i części gry? Co sądzisz o pierwszych dwóch filmach?**

Obecnie trwa dyskusja nad produkcją trzeciej części filmu. Wprawdzie obie części filmu sprawiły się dobrze, ale moim osobistym faworytem jest pierwsza część. Jesteśmy naprawdę podekscytowani potencjałem, jaki kryje się w MK!

# BEZPRZEWODOWY JOYPAD DO PS2 FIRMY LOGITECH

**Pytanie: jak nazywa się kierownica do PS2 firmy Logitech**

**a) Driving Maestro  b) Driving Feedback  c) Driving Force**

Jeśli chcesz wziąć udział w konkursie wyślij SMS pod numer **7216** o treści A, B lub C poprzedzoną hasłem Neo (czyli: „Neo A", „Neo B" lub „Neo C")

**Nagrodami są trzy bezprzewodowe joypady do PS2 firmy Logitech**

# KONKURSY

# RATCHET & CLANK

**Pytanie: jak nazywa się poprzednia gra autorów R&C**

**d) Crash Bandicoot  e) Spyro The Dragoon  f) Jak & Daxter**

Jeśli chcesz wziąć udział w konkursie wyślij SMS pod numer **7216** o treści D, E lub F poprzedzoną hasłem Neo (czyli: „Neo D", „Neo E" lub „Neo F")

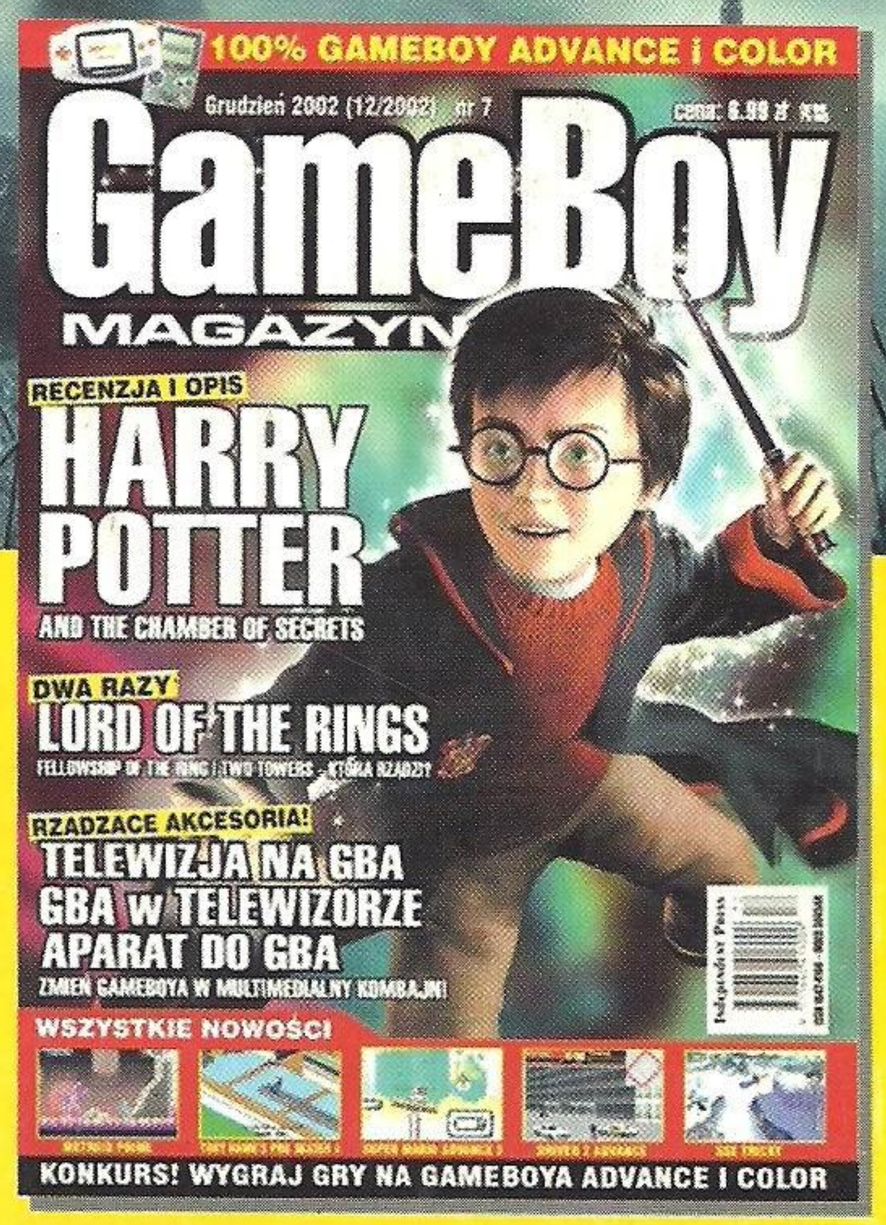
**Nagrodami są trzy specjalne wydania gry RATCHET & CLANK na PS2**

**Lista nagrodzonych w konkursie RESIDENT EVIL**

TOMASZ GALIK - PIECHOWICE, JACEK PODGAJNY - PIŁA, RAFAŁ KUS - ŁÓD•, ARKADIUSZ OLEJNIK - OLSZTYN, KONRAD ZIENIEWICZ - BIAŁA PODLASKA, TOMASZ GAJ - KATOWICE, JACEK PAJOR - ŁÓD•, MARCIN SZATKIEWICZ - ŁÓD•, NORBERT STRĄCZYŃSKI - SKIERNIEWICE, MATEUSZ PIEPRZYK - ŚREM, MARIA CIEŚNIEWSKA - BYDGOSZCZ, RAFAŁ JARZĘBSKI - ŻYRADÓW, KATARZYNA MEDYŃSKA - STARGARD SZCZECIŃSKI, KRZYSZTOF TOMERA - KALISZ, KRZYSZTOF BAZYLUK - STRZEGOM, PIOTR PIKULSKI - SZYDŁOWIEC, WOJCIECH ŁACNY - KRAKÓW, RYSZARD SZELIGA - TYCHY, MARCIN POWRO•NICKI - GDAŃSK, PAWEŁ NOWAK - WARSZAWA, MAŁGORZATA BARTNICKA - POZNAŃ

**Koszt jednego SMSa to 2 zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach komórkowych Plus/Era/Idea. Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.**

# A CZY TY MASZ JUŻ KSYWĘ ARAGORN?




**W NOWYM GAMEBOY MAGAZYNIE DWA RAZY WŁADCA PIERŚCIENI: THE TWO TOWERS i FELLOWSHIP OF THE RING!**

**A także: Harry Potter na GBA i GBC, fachowe akcesoria i masa atrakcji!**